

Театр воображения: Реквием

A Modern Gothic Live-Action Storytelling Game

Перевод:
Егор Мельников

Ночь пропитана музыкой.

*Когда от солнца остаются лишь блёклые воспоминания
И мир поружается в темноту,
Над улицами раздаётся жуткое эхо пляски,
Манящей принять участие в ночной игре.*

*От уличных схваток за территорию
До изящных угроз, звучащих на светских балах,
Древние конфликты продолжают проливать новую кровь,
Подталкивая вампиров к вечной борьбе за власть и признание.*

*Это мир, не знающий жалости,
Мир вечных хищников.*

*Теперь ты один из нас,
А потому отныне это твой мир.*

Разработчики

Концепция и дизайн: Джастин Ахилли, Чарльз Бэйли, Филипп Булл, Карл Боуэн, Билл Бриджес, Дин Бёрнэм, Джон Чемберс, Кен Клифф, Конрад Хаббард, Майк Ли, Крис Макдоно, Мэтью Макфарлэнд, Этан Скемп, Алекс Теодореску-Бэдия, Ричард Томас, Майк Тинни, Арон Фосс, Стивен Вик, Стюарт Вик, Питер Вудуорт и Фредерик Йелк

Vampire: The Requiem создан по мотивам **Vampire: The Masquerade**

Vampire: The Masquerade создан Марком Рейн•Хагеном

Текст писали: Ари Мармелл, Эндрю Дж. Скотт, Дин Шомшек, К. А. Сулейман, Алекс Теодореску-Бэдия и Питер Вудуорт

Дополнительные материалы: White Wolf Game Studio

World of Darkness создан Марком Рейн•Хагеном

В создании **World of Darkness** также участвовал Стюарт Вик

Разработка: Алекс Теодореску-Бэдия и Питер Вудуорт

Редактор: Карл Боуэн

Художественный руководитель: Полин Бенни

Дизайн книги: Мэтт Милбергер

Внутренние иллюстрации: Сэмюэль Арая, Алекси Бриклот, Эйвери Баттеруорт, Ноли Хэмм, Бекки Джолленстен, Брэндон Киткуски, Козимо Лоренц Панкин, Дэвид Сили, Крис Ши, Чед Майкл Вард и Кэти Вилкинс

Игровое тестирование Vampire: The Requiem: Шастен Эддингтон, Алан Александр, Демиэн Андерсон, Сара Андерсон, Нильс-Джонсон Андриссон, Дэвид Бергквист, Крейг Блэквелдер, Джеймс Люк Босвелл, Кассандра Брэкетт, Райан Брэндос, Даниэль Бистрем, Бен Чизм, Джеймс Комер, Крис Коуон, Тара Де Блуа, Кори Диксон, Дж. Энцмингер, Гала Феррир, Киван Форбс, Дуглас А. Форсайт, Джеймс Генонг, Фред Грэсс, Джесмин Мари Гриббл, Brent Холстед, Аарон Хармон, Роберт Холмберг, Конрад Хаббард, Джулиан Хаббард, Чарльз Келли, Стив Кенсон, Бишоп Льюис, Терье Локлинголл, Чед Макграт, Марио Мео, Кристер М. Мичл, Альберт Моуотт, Робин Нэйр, Майк Ньюдд, Кори Овендэйл, Мэтью Петоса, Крис Ренфро, Маттиас Ренмарк, Стивен Шарп, Малкольм Шеппард, Кирсли Шидер-Уэти, Дин Шомшек, Джефф Скеджен, Джастин Смит, Тед Саннертон, *кандидат наук* Хелен Э. Тэйлор, Джозеф Тёрнер, Джаретт Андервуд, Рэйчел “Банни” Уинтер, Джим Зубкавич и **White Wolf Game Studio**

Игровое тестирование группы Камарилья: Шон Александр, Эйприл Осбери, Бекс, Тодд Бранч, Джо Кэррон, Вез Контрерас, Майкл Кёрнетт, Мигель Дуран, Аарон Фенвик, Марк Льюис, Кевин Миллард, Хью Монтгомери, Силья Мюллер, Рэнди Окс, Чарли Роуз, Гай Сеггев, Иеремия Сполдинг, Нико ван Эрде, Джейсон Уолтер и Эдди Вебб

Игровое тестирование группы Пита: Скотт Адамс, Кевин Аллен, Флетчер Беннетт, Рич Бродски, Грег Кёрли, Дэн Дифлэвис, Джим Филмор, Мэтт Флорентине, Ализон Гол, Ли Хефнер, Б. Дж. Хинкл, Джеймс А. Хассир, Скотт Катингер, Франк Манна, Дэн Шермонд, Меган Стриттмэттер, Тим Салливан, Джейкоб Тёрстон и Том Уилсон

Методы по отображению крови в игре разработаны Кевином Алленом

Вступление.....	5
Глава первая: Общество Проклятых.....	10
Глава вторая: Персонаж.....	120
Глава третья: Специальные правила и системы.....	228
Статус в Пляске Смерти.....	297
Глава четвёртая: Повествование и антагонисты.....	317
Приложение: Родословные.....	388

Вступление

Сразу никто не бывал негодяем.

Ювенал

Вампиры.

Ночные создания, питающиеся чужой кровью. Воплощения ужаса, порождённые тьмой и лишённые всякой цели в своей бесконечной жизни – *загробной жизни*, – кроме утоления омерзительной страсти к человеческой крови. Вне всяких сомнений, вампиры – настоящие монстры.

И всё же не каждый из этих монстров воплощает собой кошмар без души и разума, неспособный к жалости, состраданию и другим проявлениям человечности. Иногда вампир может вступить в схватку со своим вечным проклятием, превратившись в антигероя - и даже героя. Хотя не следует забывать, что порой среди них встречаются и настоящие изверги.

Вот фабула, положенная в основу **Реквиема**. В руках вы держите повествовательную ролевою игру в жанре современной готики - игру, в которой вы сможете рассказать историю, поднимающую этические вопросы в метафорических декорациях вампиризма. **Реквием** позволяет вам вжиться в образ бессмертного монстра - и те поступки, которые вы совершите в этой роли, не только помогут создать захватывающую историю, но, возможно, сумеют и кое-что рассказать о жизненных ценностях, которых вы и ваши товарищи придерживаетесь в реальной жизни.

Мир Современной Готики

Вселенная **Реквиема** уходит корнями в готическую литературу, значительная часть которой выросла из готической субкультуры. Готическая литературная традиция буквально пропитана образами жестокости, декаданса и тёмных веков. Мир Тьмы чрезвычайно похож на наш мир - если смотреть на него через затемнённые стёкла.

Хотя мир вампиров практически идентичен нашему, безудержная жестокость пронизывает его образами насилия и разрушения. Улицы стонут от крови, глаза несчастных отчаянно ищут тех, кому больше повезло в этой жизни и у кого ещё можно отнять хоть что-нибудь, что поможет облегчить их горькую жизнь. Преступники действуют с большей жестокостью и напором, бродяги ещё наглее, хотя куда чаще они просто ищут беспамятства. Даже те, у кого хватает средств на существование, опасаются всякого, кто может им навредить, или исходят от зависти перед теми, кто может тягаться с ними богатством и властью. Малейшая провокация может привести к разрушительным последствиям.

Декаданс и жестокость идут рука об руку: мир беспощаден и попросту мерзок, а всякий, кто ещё может пробить себе путь наверх, готов пойти на любые жертвы. Это мир продажных священников, расчётливых бизнесменов, легавых, погрязших в коррупции, и преступников, вставших на путь беззакония от отчаяния. Даже те, кто не попадает в этот обширный перечень, неизбежно сталкиваются со всеобщей деградацией: мать-одиночка, подсевшая на иглу, продаёт родного ребёнка за пару граммов амфетамина; некогда честный журналист выясняет, что его брат стал кровососущим монстром, и вынужден скрывать от других эту страшную тайну во имя братской любви.

Образ тёмных веков доминирует в визуальной стороне сеттинга, регулярно просачиваясь и в другие элементы игры. Крыши зданий теряются где-то в небесах, а контрфорсные арки - изредка позолоченные в тех местах, где архитектор мог себе это позволить, - служат пристанищем для горгулий, отпугивающих тёмные силы, в существовании которых можно не сомневаться. Улицы безнадежно загажены. Города похожи на бастионы средних веков, удалённые друг от друга, отрезанные от всего внешнего мира и насквозь пропитанные ксенофобией. Мир полон анахронизмов: начиная

античными декорациями в сверхсовременных зданиях и заканчивая заброшенными катакомбами под банковскими хранилищами и туннелями метрополитена. Средневековые замки Мира Тьмы ещё стоят в тех местах, в которых их уже нет в действительности. Сорняки и мох пробиваются всюду, где только возможно. В коридорах и кабинетах теплятся свечи и факела. Стены покрыты сколами, трещинами и другими признаками разрушения. Произведения искусства дышат тематикой смерти. На лицах прохожих лежит печать страха и паранойи.

Не так уж странно, что в этом мире господствуют Проклятые.

Вечное проклятие

Едва ли хоть кто-нибудь среди вампиров действительно верит, что некогда они просто возникли из ниоткуда, чтобы терроризировать человечество. Большинство Сородичей, как называют себя вампиры, считают, что их история насчитывает столько же лет (возможно, буквально), сколько и человечество, испокон веков служившее им кормом, - и что вампиры населяли цивилизации смертных ещё с момента их возникновения. Кто-то считает, что происхождение вампиров не слишком отличается от происхождения библейского Адама, и некие загадочные силы попросту захотели, чтобы ночь принадлежала вампирам. Другие Сородичи верят, что все они – просто малоизвестная часть естественного миропорядка, поскольку их упоминания восходят ещё к языческим преданиям и старинным мифам. Наконец, хватает и тех, кто вообще не задаётся подобными вопросами, полагая, что проследить истоки вампирской генеалогии так же невозможно, как и разгадать тайну возникновения жизни. Как бы то ни было, точно известно, что вампиры господствовали над миром ещё в античные времена. Хотя Сородичи мало что помнят о своём происхождении, похоже, что они застали ещё расцвет Римской империи, а возможно, существовали и ранее. Даже столь недостоверные слухи подтверждают общепринятое мнение, что история Сородичей уходит корнями в далёкие времена.

Традиции

и отступление от них

Уникальные вампиры сеттинга “**Реквием**”, Сородичи, имеют ряд принципиальных отличий от тех вампиров, которых вы могли встретить на страницах произведений или увидеть в других продуктах массовой культуры. Значительная часть историй в этой игре предполагает деятельность группы вампиров - *котерии Сородичей*, - имеющих мало общего с одинокими хищниками из классических произведений. Начиная с Дракулы Брэма Стокера и заканчивая лордом Ратвендом из “Вампира” Джона Полидори, образ кровососущего монстра нередко был сопряжён с концепцией полного одиночества. В то же время современной культуре известны и довольно сплочённые группы вампиров наподобие членов Театра Вампиров из произведений Энн Райс, банды чудовищ из “Пропавших ребят” или странствующих кровососов из “С приходом тьмы”¹.

Но подобные изображения вампиров имеют мало общего с миром **Реквиема**. В этих произведениях группы вампиров всегда глубоко антагонистичны - к тому же, вампиры-одиночки попросту не подходят для коллективной игры в жанре Повествования. А потому мы адаптировали старинные представления о вампирах под нужды коллективной игры. Мы дополнили их собственной мифологией и социальными элементами, проливающимися свет на сильные и слабые стороны вампирического существования. Наши - а теперь и ваши - вампиры по-прежнему остаются эгоистичными одинокими хищниками – но при этом хищниками, сформировавшими собственный коллектив из страха остаться в одиночестве до окончания времён. В результате игра пронизана сценами ужаса и интриг,

¹ *The Lost Boys* (1987) – юмористический триллер, в котором фигурировала банда вампиров-байкеров; *Near Dark* (тоже 1987) – история о семье вампиров, путешествующих по Америке.

каспенсом и настоящей готической атмосферой, в которой смешалось безумие, страсть, жестокость, образы разрушения и паранойи на фоне мертвенно-бледных декораций.

Кланы

Всякий Сородич является частью клана. Кланом называют группу вампиров, имеющих общие качества. По легендам самих Сородичей, начало каждому клану дал некий вампир - основатель этого клана. Никто не знает, кем были эти основатели. Всякий раз, когда вампир Обращает нового Сородича, тот становится членом того же клана, что и его Сир. Существуют также "подвиды" кланов, известные как родословные, однако вампиры всегда остаются членами своего родного клана без возможности его изменить.

Ковенанты

Ковенанты подобны кланам - в том смысле, что они образуют некие коллективы Сородичей. Разница между кланом и ковенантом заключается в том, что ковенант можно выбрать по собственной воле. Если клан можно сравнить с семьёй, то ковенант условно можно считать политическим, философским или даже псевдорелигиозным сообществом. Само собой, ряд вампиров предпочитает не входить ни в один ковенант, отказываясь признавать над собой какие-либо авторитеты.

Правда и ложь

Когда многочисленные представления о вампирах заводят нас в заблуждение, а когда эти мифы оказываются близки к истине? Ряд положений, представленных ниже, комментирует реально существующие представления о вампирах, подтверждая или опровергая их истинность по отношению к Миру Тьмы.

Вампиры питаются кровью живых людей: *Правда.*

Процесс кормления становится для вампира глубоко эстетическим переживанием. Его жертва при этом впадает в экстатическое состояние, как и сам вампир, испытывающий порыв неопишуемой страсти. Некоторые вампиры поддерживают своё существование кровью животных, но, как правило, только очень непродолжительное время, поскольку вкусы и нужды проклятого тела Сородича вынуждают его искать человеческой крови.

Вампиры "бессмертны": *И правда, и ложь.*

Хотя вампиры и не подвержены старению, а возраст некоторых Сородичей может достигать многих веков, сами вампиры предпочитают определение "не-мёртвые", а не "бессмертные". Вампиризм – это проклятие, а не благословение. Наделяя вампира огромной силой, оно вместе с тем приносит ему чудовищные страдания, не последнюю роль в которых играют припадки ярости Зверя и страсть к человеческой крови.

Жертва вампира сама становится вампиром: *Ложь.*

Человек, укушенный или убитый вампиром, далеко не всегда становится одним из них. Для создания нового Сородича требуется сознательное проявление воли, известное как Обращение. Кроме того, осторожный вампир всегда старается свести последствия своего кормления к минимуму: для того чтобы скрыть след от укуса, вампир должен попросту зализать оставленную ранку.

Вампиры обладают сверхъестественными способностями наподобие превращения в животных, полёта или физической силы десятка мужчин: *Правда.*

Хотя эти силы и разнятся от вампира к вампиру, Сородичи действительно обладают уникальными способностями, известными как Дисциплины. Эти силы могут наделить вампира всеми вышеперечисленными и другими способностями.

Вампиры могут вступать в половую связь: *Правда.*

Хотя жажда крови и заменяет другие физические желания, вампиры вполне могут заниматься любовью и даже получать от этого удовольствие. Любопытно, что, тем не менее, эмоциональная сторона полового акта исчезает с получением Обращения. Вампир

может наслаждаться физическими ощущениями во время секса - но не более чем приятными ароматами или прикосновением к дорогой ткани.

Деревянный кол убивает вампира: *Ложь.*

Удар деревянного кола не убивает вампира, а только парализует его. В таком состоянии тело Сородича начинает медленно иссыхать, а кожа - стягиваться, покрываясь морщинами и превращая вампира в подобие трупа.

Вампиры не отражаются в зеркалах и на видеоплёнке: *Правда.*

Черты вампира на фотографиях (включая фотографии, сделанные на видеокамеру) и в зеркалах теряют свою чёткость. Вампиры могут избавиться от этого эффекта на очень непродолжительное время, однако в целом подобное свойство можно назвать одной из слабостей всех вампиров. Обратите внимание, что это правило не касается аудиозаписей, поскольку голоса вампиров на плёнке ничем не отличаются от голосов смертных.

Солнечный свет обжигает вампира: *Правда.*

Одно из сильнейших проявлений проклятия Сородичей заключается в том, что попадание солнечного света на тело вампира причиняет ему чудовищные страдания, обжигая давно умершую плоть. Обычно вампиры проводят светлое время суток в глубокой дрёме и лишь колоссальным усилием воли могут вырваться из дневного оцепенения на предельно короткое время.

Вампира можно отпугнуть чесноком и бегущей водой: *Ложь.*

Подобные представления - плод домыслов, народных поверий или, возможно, редких отклонений среди родословных.

Вампиров отпугивают кресты и другие священные символы: *Ложь или почти ложь.*

Хотя это и не является врождённой слабостью всех вампиров, редкие люди действительно способны отпугнуть вампира мистической силой собственной веры.

Душа вампира умирает вместе с телом в момент Обращения: *И правда, и ложь.*

Хотя вампир может искренне верить, что он всё ещё испытывает эмоции, в действительности он несёт в себе только эхо тех чувств, которые он когда-то испытывал в смертной жизни. Так, вампир может впасть в гнев и даже действительно быть чем-то рассерженным, однако само чувство в действительности порождено памятью о том, что в смертной жизни он всегда чувствовал гнев в такой обстановке. Вампир, который никогда не сталкивался с какой-либо эмоцией в смертной жизни, может обнаружить, что он просто не знает, как реагировать в данной ситуации. В то же время, вампир, обладающий творческими способностями, может создать настоящее произведение искусства, в действительности лишённое всякого эмоционального наполнения.

Тема и настроение

Каждая история, рассказанная вами и вашими друзьями в этой игре, обладает собственной темой и уникальным настроением. В то же самое время сеттинг пропитан общей темой и настроением, которые являются неотъемлемой частью игры. Какой бы тип настроений и тем вы бы ни выбрали для игры, есть и кое-что общее, что всегда будет присутствовать в этих историях.

Тема

Немало вампиров видят в своём существовании загадку, на которую нет ответа. "*Что бы ни было дальше, я навсегда останусь чудовищем*". В основу игры положена нравственная проблематика. Каким станет человек, превратившись в вампира? Будет ли он сопротивляться желаниям Зверя? Будет ли до последнего бороться за всё, что связывает его со смертной жизнью? Будет ли отрицать саму мысль, что он превратился в бессмертного монстра? Станет ли его новая жизнь демоническим пиршеством, потокающим самым порочным страстям?

Большинство не-жизней оказываются где-то посередине между двух полюсов. И в этом – проклятие любого Сородича. Как долго Зверь будет добираться до полной власти над его душой?

Настроение

Во многом настроение игры неразрывно связано с ключевыми элементами сеттинга. Мрачный, безжалостный мир служит ареной для зловещих тайн и смертельных опасностей, скрывающихся в его тенях. В игровом процессе это можно отобразить любым удобным способом - при желании вы даже можете наполнить всю свою хронику сценами безграничного ужаса. В то же время другой неотъемлемой частью сеттинга являются интриги и заговоры, и уместно будет придать игре конспирологическую атмосферу. Рекомендуется, однако, использовать комбинацию обоих вариантов. Страдания, причиняемые вампиру его противоестественным состоянием, позволяют создать историю о готических ужасах и столкновении с внутренними демонами, а повсеместная паранойя и заговоры распространят персональный ужас с личностного уровня на окружающий мир, что позволит игроку шаг за шагом углубляться в самое сердце чудовищных тайн, подобно тому, как минута за минутой темнеет небо с закатом солнца.

Как использовать эту книгу

Книга **Театр воображения: Реквием** разделена на множество глав, каждая из которых раскрывает определённую игровую информацию, которую вы можете использовать в своих хрониках.

Вступление предоставляет читателю общие сведения о мире Сородичей и некоторое представление о стиле игры.

Глава первая позволяет увидеть общество Сородичей изнутри, включая и окружающий мир, в котором они скрываются. Она повествует обо всех важных элементах **Реквиема**, от ковенантов и традиций до политики различных доменов и древних тайн Пляски Смерти - бесконечной войны вампиров за власть.

Характеристики персонажей рассмотрены во **Второй главе**, начиная с подробностей создания вашего альтер-эго и заканчивая свойствами кланов и сверхъестественных сил Сородичей.

Игровые правила и систему жеребьёвки вы найдёте в **Третьей главе**. Представленная в ней механика содержит правила по моделированию всевозможных ситуаций, которые могут возникнуть в ходе игры, начиная от приступов безумия, спровоцированных Внутренним Зверем, и заканчивая потерей здоровья, Нравственности, рассудка и других качеств игровых персонажей.

Советы Рассказчику можно найти в **Четвёртой главе**, повествующей обо всём, что касается работы с сеттингом и подсказок по построению хроники. Кроме того, здесь приведён ряд антагонистов, готовых к использованию в игре.

В **Приложении I** представлены родословные вампиров и новые Дисциплины. Одной из особенностей **Реквиема** является система создания собственных уникальных династий и родословных Сородичей, включая и новые силы, которыми они могут владеть. Таким образом, в этой главе приведён ряд родословных, которые уже входят в сеттинг, и система, благодаря которой игроки и Рассказчики смогут создавать собственные родословные.

Глава первая: Общество Проклятых

Вдруг осознать, что ты сидишь, обреченный, среди других обречённых, - весьма обескураживающее переживание; настолько обескураживающее, что большинство из нас под его влиянием ещё увлечённое предаётся своему разрушительному занятию в надежде - как правило, оправдывающейся - хотя бы на время заслониться от беспощадного прозрения.

Олдос Хаксли, "Серое Преосвященство"

Как бы ни старались Сородичи, они никогда не смогут по-настоящему стать частью общества смертных. Какими бы ни были их желания, чувства или стремления, между ними и окружающим миром всегда будет оставаться стена. Они - волки среди овец, и сама их природа не позволяет забыть об этом или закрыть на это глаза. Вне зависимости от того, как сильно вампир может любить смертного и стремиться быть рядом с ним, жажда крови неумолима, а безумие, которым угрожает вампиру внутренний Зверь, слишком часто приводит к чудовищной гибели тех, кто ему дорог. Неспособность вампиров показываться на солнечном свете необратимо приводит к ещё большему удалению от культуры смертных, от общества и кипящей вокруг них жизни. Вампиры быстро становятся глубоко территориальными существами, практически ничего не знающими о жизни за пределами городов, которые они зачастую не в силах покинуть.

Люди всегда стремятся к сплочению, порой даже вопреки собственным интересам. Они разделяют себя на нации и служат культурам, которые существуют столетиями, если не тысячелетиями. Они так и остаются частями чего-то большего, нежели они сами, даже если им не удаётся - или не хочется - это признать.

В отличие от смертных, значительная часть вампиров привязана к городам, воздвигнутым "скотом" - человечеством. Каждый из этих городов представляет собой отдельный домен с чётко обозначенными границами. У Сородичей нет ни наций, ни всеохватывающей организации: местный правитель - сам себе господин. Хотя вампир и сохраняет свою личность и воспоминания о смертной жизни, с момента Обращения он больше никому не принадлежит. Он уже не является частью общества, членом которого когда-то был. Верность коллективу сменяется подчинением Князю и сотрудничеством со своим кланом или ковенантом. Это единственное, что действительно связывает Сородичей с обществом; это единственная их культура, которая доминирует над любым другим существующим коллективом.

Обращение

История любого вампира начинается с его смерти - с фонтана горячей крови, бьющей из его горла или разорванного запястья. В определённый момент его Сир прокусывает свою кожу и окропляет губы потомка драгоценными каплями Витэ. С этой минуты в действие вступает чёрная магия. Человек умирает - но только отчасти. Хотя все естественные процессы в его организме останавливаются, кровь Сира наполняет тело будущего вампира могуществом, которое помогает ему одолеть смерть. Это и называется Обращением - первым шагом из смертной жизни в готический мир Проклятых.

В чём секрет Обращения? Какие силы позволяют вампиру отвергнуть естественные законы и начать охоту на своих недавних смертных собратьев? Ответа на этот вопрос не могут дать даже самые эрудированные представители расы Сородичей. Легенды относят истоки вампиризма к библейским преданиям, языческим ритуалам, чёрной магии, печально известному Владу Дракуле, самому Дьяволу и бесчисленному количеству других источников. В мифах любой человеческой культуры можно встретить упоминания вампиров - и похоже, что в каждой из этих культур вампиры действительно существовали. "Сущность" Сородичей остаётся загадкой и для самих вампиров, и хотя общее их число

неизвестно, Проклятые не испытывают недостатка в потенциальных пророках и философах, выдвигающих бесчисленные гипотезы, догмы и даже еретические манифесты о значении своего проклятого бытия и его истоков.

Единственное, что не вызывает споров в обществе Проклятых, это тот факт, что Обращение никогда не было благословением вечной жизни. Вампиры прокляты - и кое-кто полагает, что это проклятие исходит от самого Бога. Хотя в существовании вампиров есть и бесспорные преимущества - Дисциплины (феноменальные и мистические силы Проклятых), бессмертие и потенциал к выходу за пределы человеческих возможностей, - недостатки куда значительнее. Цена такой жизни чудовищна, что запоздало узнают на своём горьком опыте легкомысленные романтики, соблазнившиеся легендами о вампирах. Такой романтик быстро становится изгоем из мира, в котором некогда был рождён, и порой окружающие избегают его, даже не отдавая себе в этом отчёта. Вампир может в лучшем случае притвориться частью этого мира, но лишь на крайне непродолжительный срок, поскольку сама природа вампира вынуждает его охотиться на людей. Теперь смертные - его пища, а не друзья. Вампир больше никогда не увидит солнечного света без ужасающей боли и никогда не почувствует простых радостей жизни. Реквием означает изгнание до конца времён – зачастую буквально. Неудивительно, что так много вампиров стремятся забыться в мелочных заговорах и раздорах. Их непрерывный конфликт, Пляска Смерти, нередко остаётся единственным способом забыть о проклятии - но даже этот путь помогает лишь обмануть разум, не предоставляя реальной возможности избавления.

Реквием

Любопытно и даже парадоксально, что самый распространённый термин, описывающий загробную жизнь вампиров, содержит музыкальную аллегию. Слово "реквием" используется для обозначения заупокойной мессы или музыкальной композиции. В ряде случаев реквием может быть погребальной песней, в других - песнопением, призванным подарить усопшему вечный покой. В других случаях реквием может быть знаком почтения.

Неудивительно, что среди Сородичей это слово приобрело особое значение. Хотя термин может иметь различный подтекст в тех случаях, когда вампир использует его в беседе с просвещённым собеседником, в современные ночи любой Сородич, за исключением редких отшельников, понимает под словом "Реквием" только одно специфическое явление. Реквием - это не-жизнь Сородичей, величественный и чудовищный вальс, в который из ночи в ночь пускается каждый из них, следуя неслышимым нотам, звучащим по воле непостижимых сил, которые порождают в них новые страсти, управляя и манипулируя их проклятой жизнью.

Но почему?

Причинам, подталкивающим вампиров к Обращению смертных, практически нет числа, и у каждого из современных Сородичей наверняка найдётся масса ответов на вопрос, зачем ему Обращать потомка. Первой и самой распространённой причиной становится одиночество, поскольку для многих вампиров уединение превращается в бесконечную пытку, вынуждающую их идти на любые жертвы, лишь бы избавиться от мучений. Само собой, Обращение приводит к страданиям уже нового Сородича, который терзается одиночеством и изоляцией в тщётной попытке вырваться из этого замкнутого круга. Порой вампир Обращает смертного из-за его талантов – только затем, чтобы обнаружить, что Обращение лишило его потомка возможности достичь совершенства в былых способностях. Иногда вампир может Обратить человека из чувства вины или ради предотвращения катастрофы - например, "спасти" случайно убитую жертву, заменив её смерть проклятием не-жизни, которое в дальнейшем станет фатальным уже для других

смертных. Эта цепочка необратима и бесконечна. Какими бы ни были намерения Сира, Обращение всегда остаётся проклятием, поскольку оно приносит в мир нового вампира.

Независимо от мотивов Обращения, вампиры не склонны передавать проклятие вечной жизни в спешке, без тщательных размышлений. Создание нового Сородича требует сознательного желания со стороны его Сира, и даже если вампир утверждает, что Обратил потомка без особых причин, в действительности он их просто скрывает.

Пляска Смерти

Если Реквием – это символ не-жизни вампира, то его взаимодействие с другими Сородичами называется Пляской Смерти. Именно в ней участвуют, конкурируют, решаются и находят свой конец Реквиемы всех Сородичей.

У многих вампиров Пляска Смерти вызывает малоприятные ассоциации. Взаимодействие между Сородичами редко проистекает по доброй воле, поскольку они, по всей видимости, превращаются в нелюдимых хищников ещё в момент своей смерти. Впрочем, Обращение не лишает вампира его убеждений, которые выработались у него в смертной жизни. На протяжении своего проклятого существования всякий Сородич, за исключением самых замкнутых, жаждет контакта с теми, кто сможет понять его. Разве есть что-то странное в желании заручиться дружбой других существ, переживших те же страдания и страхи, которые терзали его самого (и передавались от него другим) на протяжении всего Реквиема?

Безусловно, у такого сближения есть и опасные стороны. Невзирая на то, что Обращение не лишает вампира его убеждений, оно оставляет собственную метку - пробуждение Зверя, желания и намерения которого постепенно становятся частью Сородича и заставляют его искать крови, не обращая внимания на страдания, которые он может принести окружающим. Поэтому, вступая в контакт друг с другом, Сородичи подсознательно ожидают опасности или даже видят в других вампирах потенциальных врагов. Нельзя забывать и о том, что каждый вампир прилагает немало усилий, чтобы добывать жизненные ресурсы и сохранять в тайне свои секреты - а другие Сородичи угрожают и тому, и другому. Можно ли доверять другому вампиру в мире, в котором для выживания требуется постоянно скрываться - и убивать?

Для Сородичей Реквием - тяжкое бремя. Когда ты знаешь, что никогда не умрёшь, пропадает всякая необходимость куда-то спешить. Что может представлять интерес для существа, прожившего целую вечность или хотя бы столетие? В стремлении навсегда избавиться от своих бесконечных мучений Сородичи с головой уходят в интриги и заговоры, превращая их в оружие, которое они направляют друг против друга. Потеряв интерес к своей вечной жизни, как и возможность хоть сколько-нибудь наслаждаться её течением, многие вступают на путь бесконечных предательств, надеясь получить хоть какой-то ответ от своих давно угасших эмоций.

Это и становится истинной Пляской Смерти – жестокой игрой, в которую Проклятые вступают ради получения социального, политического или даже физического преимущества над остальными. Этот танец смертельно опасен. На каждом шагу поджидают бесчисленные ловушки, амбициозные неонаты и расчётливые старейшины со зловещими планами, на осуществление которых может уйти десяток, сотня и даже тысяча лет. Потенциально у Сородичей есть целая вечность на то, чтобы воплотить в жизнь свои кровавые замыслы и вендетты – и никакой нужды торопиться они не испытывают. В глазах большинства вампиров лучший ход в Пляске Смерти - тот, который даёт начало новой череде хитрых уловок. И эта рулетка может вращаться до бесконечности.

Со временем Пляска Смерти становится единственной страстью вампира и одновременно его смирением со своим вечным проклятием – как и единственным, что способно отвлечь его от бездушного, уединённого Реквиема. По иронии судьбы, вступить в эту Пляску можно только поставив всё тот же Реквием под угрозу.

Кланы

Кланами называют династии Проклятых. Всего известно пять кланов, к каждому из которых принадлежит тот или иной вампир. Наибольшее распространение получила теория, согласно которой кланы подобны "семьям" вампиров. Представители кланов наследуют ряд мистических качеств, от обладания определёнными Дисциплинами до предрасположенности к традиционным недостаткам своей семьи. Одна из слабых сторон "семейной" теории в том, что Сородичам доподлинно не известен ни один из родоначальников кланов, и только очень немногие могут догадываться о личности этих родоначальников с определённой степенью достоверности. Безусловно, у каждого клана должны быть свои истоки - но где их искать?

В настоящее время известны лишь два Сородича, не принадлежащие ни к одному из кланов и, судя по всему, не Обратившие ни одного вампира на протяжении своих Реквиемов. Эти двое - вошедший в легенды Дракула и римский центурион Лонгин - стоят у истоков некоторых ковенантов, однако могут ли они дать начало новым кланам? И если кланы в действительности происходят вовсе не от конкретного основателя, то что же их породило? Если Лонгин и Дракула не являются частью определённого клана, то кто возьмётся утверждать, что не существует и других, менее известных Сородичей, получивших своё проклятие без присоединения к клану?

В современные ночи влияние кланов практически повсеместно. На Западе они стали неотъемлемой частью мира - во всяком случае, принято так считать. Поскольку Сородичи прибыли в Новый Свет вместе с первыми колонистами, предположительно родословные современных Сородичей восходят к вампирам Европы - или, возможно, они зародились ещё в смертных цивилизациях, в дальнейшем последовав за переселением народов. Слухи и редкие записи свидетельствуют о присутствии Сородичей среди племён Северной Америки ещё до начала колонизации, хотя невозможно установить, были ли эти вампиры членами определённых кланов или же уникальными созданиями, не связанными с обществом Сородичей. Возможно, что они и вовсе не были вампирами.

Хотя информация о Сородичах Дальнего Востока довольно туманна, деятельность пяти кланов на этой территории неоспорима - так же, как и в Африке, Южной Америке и на большей части Среднего Востока. Тем не менее, неизвестно, какое отношение к пяти кланам сформировалось в здешних культурах, и всякому, кто попытается изучить клановый феномен в этих местах, следует приготовиться к кардинально иному восприятию клановой деятельности.

Родословные во многом подобны кланам, однако их характеристики несколько специфичнее. Возможно, правильнее всего рассматривать родословные как "подкланы". Не всякий Сородич является представителем родословной. Каждая родословная происходит от одного из основных кланов, частью которого она некогда являлась. Даже учёным в обществе Проклятых неизвестно точное число родословных, населяющих современный мир, поскольку они могут сформироваться в любой момент времени и большинство из них не получается подсчитать, даже если вести общий список.

Дэва

Представители клана Дэва желанны, чувственны и глубоко эмоциональны. Пылкие гедонисты и сексуальные хищники с одинаковой частотой пополняют ряды этих соблазнительных и суккубов.

Немало историков из числа вампиров сходятся во мнении, что Дэва — один из древнейших кланов Сородичей. Считается, что название клана восходит ещё к персидской мифологии, а способности этих вампиров имеют немало общего со способностями демонов, от которых они получили своё имя. В ряде древних писаний также высказывается предположение, что основателем клана был некий вампир, известный под именем Эшма Дэва, хотя среди учёных Сородичей до сих пор ведутся споры о том, был ли

он в самом деле вампиром или же письмена ссылаются на персидского демона страсти и гнева.

Название "Дэва" свидетельствует о том, что истоки клана следует относить к эпохе, предшествующей расцвету Римской империи, с которой обычно связывают зарождение социума Сородичей. Безусловно, в какой-то форме Дэва существовали и в более ранние времена, однако была ли на тот момент сформирована полноценная организация Дэва или же все они были стаей обуреваемых страстью хищников, неизвестно. С расцветом Римской империи Дэва стали неотъемлемой частью общества Сородичей, а согласно ряду источников, они занимались активной деятельностью ещё в Камарилье - первом известном обществе вампиров.

Гангрел

Гангрел воплощают представления о вампирах как о созданиях первозданной природы, огромной физической силы и хищнической натуры, способных принимать форму животных и изменять своё тело другими способами - превращаясь в летучих мышей, волков или даже туман.

Большинство Сородичей причисляет Гангрел к разряду старинных кланов, хотя варварские традиции этих вампиров практически не оставили следов, которые помогли бы соотнести зарождение клана с конкретной эпохой. Невзирая на то, что в доисторические времена существовали бесчисленные легенды о звероподобных вампирах, далеко не все они говорят о деятельности клана Гангрел.

По всей видимости, первые Гангрел возникли где-то на территории современной Восточной Европы, где они встретились с представителями Камарильи и были вынуждены вступить в ряды этой организации. Когда границы Римской империи начали смещаться западнее, Камарилья также последовала на запад – а вместе с ней двинулись и представители клана Гангрел. Немало историков придерживаются и другой теории, согласно которой истоки Гангрел лежат в землях современной Скандинавии.

Ещё в те далёкие ночи, когда только зарождались первые общества Сородичей, Гангрел уже отличались склонностью выбирать домены подальше от территорий других вампиров. Зачастую они играли роль первопроходцев в тех землях, которым ещё только предстояло стать доменами, или хищников, обороняющих эти территории от чужих посягательств даже тогда, когда их собственные домены давным-давно пали.

Мехет

Представители клана Мехет проворны, находчивы и проницательны. По всей видимости, истории о вампирах, скрывающихся в тенях, незримо охотящихся на смертных и постигающих тайны, которые не дозволено знать никому, кроме их хранителей, порождены именно деятельностью Мехет.

Представители этого клана встречаются среди древнейших вампиров, известных миру Сородичей, хотя большинство из них проводит ночи в мучительном оцепенении, известном как торпор. Подавляющее число Мехет избегает компании, хотя клану известны и те, кто странствовал с целыми армиями смертных и даже, по слухам, формировал собственные наёмнические группировки вампиров. Как и в случае с большинством других кланов, хоть сколько-нибудь достоверных сведений об основателе клана Мехет не сохранилось.

В большинстве легенд образ Мехет неразрывно связан с отшельниками наподобие гуру в загадочных сектах или наставников в школах ассасинов. А потому истоки клана могут восходить ещё к деятельности фараонов или философов царственной крови, правивших во времена классический или ранней античности.

Ключом к разгадке происхождения клана может стать само имя Мехет, поскольку на древнеегипетском это слово значит "амулет". Действительно, среди влиятельных старейшин Мехет встречаются носители черт, определённо напоминающих черты

египтян; в то же время другие представители клана имеют классическую эллинскую наружность - что и неудивительно, учитывая соседство Египта и Греции. Торговые отношения между египтянами и греками, а затем и римлянами, могли способствовать легендарному таланту Мехет к путешествиям и вполне объясняют их роль в основании Камарильи. Ещё с тех далёких времён Мехет странствуют по затенённым уголкам мира, выискивая неразгаданные загадки и пробираясь на тайные встречи других Сородичей.

Носферату

Клан Носферату служит пристанищем скрытным, могущественным и кошмарным вампирам, одно присутствие которых вызывает у людей шок, вне зависимости от того, вызвано ли это уродством, зловонием или пугающей аурой, исходящей от Носферату.

Исследования преданий об этих вампирах наводят на мысль, что Носферату - сравнительно молодой клан, зародившийся незадолго до расцвета Римской империи, предположительно среди завоёванных римлянами народов. Известно, что Носферату активно взаимодействовали с представителями других кланов Камарильи, однако свидетельства их существования *до* этой эпохи в лучшем случае малоубедительны. Тем не менее, время от времени появляются сообщения о существовании чрезвычайно старых вампиров, которые могут и не быть Носферату, однако имеют черты, поразительно напоминающие черты представителей этого клана. Сородичам остаётся только гадать, являются ли эти вампиры действительно Носферату или же представителями некоего клана-предшественника, от которого современные Носферату ведут свой род, - или даже принципиально иными вампирами.

Легенды о *Носферату* чаще всего встречаются в Центральной Европе, особенно на территории Германии, северной Италии и восточной Франции. Ранние свидетельства о вампирах, которых принято относить к Носферату, были найдены на территории современной Польши, Словакии, Венгрии, Румынии, Болгарии и Греции. Несколько реже упоминания о них встречаются в северной Африке. Как и Гангрел, Носферату чаще всего создают домены на территориях, свободных от влияния других Сородичей или не вызывающих у других Проклятых интереса. Однако, в отличие от Гангрел, Носферату способны достаточно быстро приспособиться к появлению других вампиров и добиться в их обществе признания благодаря своей монструозной природе.

Вентру

Царственность, аристократичность, величественность – неотъемлемые черты Вентру. Любой облечённый властью вампир, от восточноевропейских монархов и благородных дворян до президентов современных корпораций, принадлежит к этому клану.

Любопытно, что Вентру считаются самым молодым из всех кланов, поскольку его зарождение, судя по всему, произошло уже после основания Рима, а вероятнее всего - одновременно с формированием Камарильи. История клана Вентру сравнительно коротка (по меркам Сородичей), но увенчана громкой славой, поскольку Вентру - правители от рождения. Имени первого Вентру никто не помнит, однако центральной фигурой во многих историях о происхождении клана (который, судя по всему, некогда был ковенантом) является некая вампирица. Порой можно услышать и более мрачные истории, повествующие о том, что в действительности эта женщина не была первым Вентру и что она поглотила душу своего Сира, положив тем самым начало новой родословной, которая со временем добилась статуса полноценного клана.

Как нетрудно догадаться, влияние Вентру сильнее всего проявлялось в Европе, откуда распространилось на Северную и Центральную Америку. В других частях света Вентру практически не появлялись. Предположительно Вентру значительно уступают по численности представителям других кланов, хотя в действительности это зависит от конкретных доменов, поскольку в некоторых местах общество Проклятых может и вовсе состоять целиком из Вентру - например, потомков некоего выдающегося Сородича.

Котерии

В старину, когда города были меньше, а технологии ещё не достигли современных высот, вампиры могли легко оставаться нелюдимыми хищниками, в одиночку скрываясь среди тысяч смертных. Сегодня мир изменился. Численность смертных и Проклятых выросла, и куда сильнее, чем это можно было себе представить ещё каких-нибудь пару столетий назад. Большинство Сородичей - и в особенности из числа молодых вампиров, ещё не имеющих политического веса или влияния в мире смертных - нуждаются в союзниках куда больше, чем в том же возрасте в них нуждались их Сиры. Вместе с мучительной тягой к обществу, приобретённой ещё в смертной жизни, потребность в союзниках подталкивает вампиров к формированию небольших групп, известных под названием “котерий”.

На протяжении сотен лет котерии оставались для Сородичей идеальным способом организации коллектива. Обычно в котерию входит от трёх до шести вампиров - редкие группы насчитывают дюжину участников. Раньше котерии формировались для работы над конкретными задачами вроде захвата территории, организации убежища или защиты домена от чужих посягательств. Но в современные ночи упоминания о вампирах, объединивших усилия для выполнения далекоидущих планов или просто для достижения социального статуса, большинству старейшин кажутся чуждыми и противоестественными. Их позиции в социуме надёжны, убежища скрыты от посягательств врагов и глаз смертных, а потому сплочение молодых вампиров в котерии они списывают на неопытность или – что зачастую гораздо хуже - на стадный инстинкт.

Сородичи помоложе, ещё не достигшие возраста старейшин, понимают, что формирование котерий вызвано насущными потребностями вампиров. Как и прежде, немало современных вампиров основывают котерии для разрешения определённых задач. Они могут преследовать общую цель или объединить усилия по приказу влиятельного Сородича, фракции, своих Сиров или любого другого вампира, имеющего определённую власть над участниками котерии. В большинстве случаев котерии формируются исключительно по социальным причинам с целью защитить её членов и послужить их взаимной выгоде. Молодым вампирам котерия предоставляет союзников и поддержку, которую чрезвычайно сложно найти где-либо ещё. В любом случае, для Сородичей членство в котерии означает, что кто-то будет приглядывать за их тылом, помогать в охоте, а в случае, если старейшина или другой авторитетный Сородич потребует отчёта об их действиях, кто-нибудь из союзников сможет подтвердить истинность их показаний - что в мире Проклятых отнюдь не маловажно.

Впрочем, котерию трудно назвать компанией верных друзей, ведущих беспечную жизнь в землях домена. Свойственное всем Сородичам недоверие никуда не исчезает с формированием группы. Котерии страдают от тех же раздоров, лицемерных поступков и даже открытых предательств, что и любая другая организация Проклятых - и в особенности это касается котерий, составленных из представителей разных социальных структур. По сути, любая котерия, некогда существовавшая в мире Проклятых, была только временным объединением. Даже если ей удалось продержаться несколько десятилетий, *когда-нибудь* она распадётся. Чем больше времени вампир проводит в котерии, тем больше возможностей для продвижения путём предательства (или хотя бы своевременного ухода) открывается перед ним - и рано или поздно хотя бы один из членов котерии поддастся на этот соблазн. Наконец, даже если никто не покинет группу и не предаст своих старых товарищей, члены котерии могут со временем подвергнуться приступам паранойи, которые с возрастом будут проявляться всё чаще. А учитывая, в какой обстановке молодые вампиры набираются опыта загробной жизни, для паранойи у них есть все основания. Всё, что здесь можно сказать наверняка - это то, что большинство вампиров по достижении определённого возраста перестают доверять своим бывшим друзьям, даже если никто из них не давал повода заподозрить себя в предательстве. Если

котерия не распалась из-за амбиций и вероломства её участников, то её неизбежно разрушит взаимное недоверие.

Разумеется, существуют и исключения. Некоторые старейшины по-прежнему сотрудничают со своими бывшими товарищами по котерии или хотя бы поддерживают с ними контакт, стараясь не терять давних знакомых, союзников и друзей. Но настолько сплочённые группы феноменально редки. Большинство старейшин, даже из числа тех, кто некогда сам состоял в таких группах, продолжают с недоверием относиться к самой идее котерий - а это значит, что с недоверием они относятся и к новообращённым вампирам, которые формируют подобные группировки. В основе этого недоверия лежит мало кем признаваемый страх, что деятельность котерий может со временем распространиться по всему миру и привести к восстаниям, управляемым силой, с которой не сможет совладать ни один старейшина.

Культура Сородичей

Общество Проклятых всегда было таинственным и непостижимым явлением. Сама природа вампиров (врождённая паранойя, взаимное недоверие и враждебность, которую они зачастую питают друг к другу, не говоря уже о вечных территориальных конфликтах) наводит на мысль, что уже изначально эти существа были предрасположены к одиночеству.

Кое-кто полагает, что современное общество Проклятых сохранилось в том виде, в котором оно существовало тысячи лет назад. В легендах рассказывается, что когда-то вампиры правили своими доменами подобно королям смертных, передавая их своему потомству из века в век. Тем не менее, никто из вампиров, доживших до современных ночей (или, во всяком случае, никто из известных Сородичей-долгожителей) не способен вспомнить подробности столь далёких времён. Воспоминания тех Сородичей, кто провёл в торпоре долгие десятилетия, теряют чёткость, грёзы смешиваются с реальностью, и в конце концов они уже сами не могут сказать, что *происходило* в действительности, а что им только *кажется*, что происходило.

Другие Сородичи - прежде всего из числа неонатов - считают, что общество Проклятых сформировалось совсем недавно, во всяком случае - по критериям мировой истории. Эти Сородичи полагают, что только в современном мире, когда скрываться от смертных стало гораздо труднее из-за средств быстрой связи и других технологических новинок, вампирам приходится окончательно дистанцироваться от человечества. Согласно этой теории, только сегодня возникла настоящая необходимость в формировании отдельного коллектива Сородичей.

Основную задачу, стоящую перед обществом Проклятых, теоретики видят в организации деятельности Сородичей. Вампиры не столько физически, сколько социально находятся во власти местных правителей, поскольку большинство из них хорошо понимает необходимость в управлении их коллективом. Если никто не будет следить за Сородичами, населяющими крупные города, то ничто не помешает недалёковидным или эгоистичным вампирам развязывать междоусобицы, питаться смертными сверх всякой меры или иначе подвергать опасности Реквиемы друг друга. А потому политическая фигура, известная как Князь, или любой другой местный авторитет силой данной ему власти поддерживает порядок среди вампиров.

Кроме того, Сородичи понимают, что на формирование единого общества их подталкивают причины куда более личные и глубокие, чем простая необходимость защищать себя друг от друга. Общество даёт Проклятым то, чего им никогда не добиться в окружении смертных: чувство принадлежности к коллективу. Они могут сколько угодно презирать окружающих, включая своих наставников и Князей - что вполне свойственно большинству вампиров, - однако само понимание, что они находятся в своём обществе, *в своём городе*, бесценно. Смертные строят семьи - Сородичи обретают кланы. Смертные служат нациям и культурам - вампиры работают на ковенанты. Эти социальные структуры

позволяют им чувствовать себя частью чего-то большего, и это чувство помогает справляться с чудовищным одиночеством, которое иначе терзало бы их до конца времён.

Само собой, глубоко внутри все они остаются одиночками, чуждыми какому бы то ни было обществу - но, по крайней мере, домены, кланы и ковенанты позволяют им испытывать это отчуждение вместе.

Безусловно, немало старейшин относятся к подобным теориям как к вымученным, бунтарским самоувещаниям, которые подобно болезни разносит отчаявшийся молодежь, ещё слабо представляющий истинную картину мира. Однако, поскольку они и сами не могут привести хоть сколько-нибудь убедительных доказательств в пользу своих консервативных взглядов (в основе которых лежит привычное мнение, что "общество всегда было таким"), едва ли им удастся перекричать теоретиков нового общества в обозримом будущем.

Между тем, это открывает ещё один фронт в Пляске Смерти...



Ковенанты

Социальное объединение вампиров называется ковенантом. Каждый из них представляет собой искусственно созданное сообщество, объединяющее вампиров со схожими взглядами, идеалами, политическими целями или даже религиозными убеждениями. В большинстве случаев вампиры принадлежат только к одному ковенанту, поскольку разница в философии ковенантов поистине колоссальна. Тем не менее, иногда вампир может переметнуться из одного ковенанта в другой, чтобы избежать подозрений в служении сразу нескольким хозяевам, или, наоборот, активно действовать под вымышленными именами в нескольких ковенантах, шпионя на благо своего собственного. Есть и те, кто решил держаться вне политики ковенантов. Хотя эти группировки ещё будут рассматриваться далее в книге, здесь будет полезно привести их общую характеристику.

Картианское Движение стремится привнести в общество Сородичей элементы современных политических и социальных структур. В большинстве городов мира остановить экспериментальную деятельность Картианцев уже невозможно: она находится на той или иной стадии развития, начиная от наивных идеалистических порывов до "революции, пожирающей своих детей"².

Колдовской Круг поклоняется Прародительнице Чудовищ - праматери всех вампиров, образ которой объединяет в себе множество женских фигур из языческих мифов. В то время как консервативные группировки Сородичей видят в последователях Круга настоящих язычников, сами они в большей степени полагаются на идеи гармонии и освобождения от проклятия, чем на раскаяние и искупление, лежащие в основе идеологии ряда других ковенантов. Членами Круга становятся колдуны и ведьмы, практикующие кровавую магию.

Инвиктус - ночные аристократы. Хотя структура этой нефеодалной организации коррумпирована от начала и до конца, она остаётся могущественной группировкой, сила которой кроется в соблюдении древних традиций. По утверждениям самих членов Инвиктуса, история их ковенанта уходит корнями ещё во времена древнего Рима, если не в предшествующие ему эпохи.

Духовное учение **Ланцеа Санктум** основано на библейских текстах. Ковенант стремится сформировать общество Сородичей, живущих по законам Лонгина - загадочного вампира-основателя, по преданию ставшего одним из Проклятых благодаря

² "Революция пожирает своих детей" - предсмертные слова Ж.Ж.Дантона, одного из деятелей Великой французской революции. Имеются в виду революционеры, ставшие жертвой репрессий, начало которым они сами же и положили.

крови Христа. Ковенант практикует магию, в основе которой лежит мистическая сила, возникшая ещё в библейские времена, когда Бог провозгласил свою волю.

Ордо Дракул - неовикторианская организация с ярко выраженными чертами тайного общества. Её члены владеют секретными знаниями и ритуалами, позволяющими выходить за пределы вампирического состояния. Представители ковенанта считают, что у его истоков стоит сам Влад Цепеш - легендарный Дракула.

Сородичи, не присоединившиеся к ковенантам, известны под многими именами: самые распространённые среди них - "отстранившиеся" и "независимые". Они не имеют официальной организации, и большинство из них просто хочет посвятить Реквием собственным целям, отличным от целей ковенантов или других объединений вампиров.



Численность

Так сколько всего существует вампиров? Если они обладают собственным обществом, значит, это количество должно быть весьма значительным, даже если они стремятся в той или иной степени укрыться от внимания смертных, с которыми им приходится сосуществовать.

Проблема в том, что количество Проклятых сильно зависит от территории. В большинстве небольших городов соотношение вампиров к смертным сравнительно невелико: один вампир на 100 000 и даже больше смертных - типичное явление в таких местах. В крупных городах эта пропорция куда выше - около одного вампира на 50 000 смертных. В некоторых городах, представляющих для Сородичей особый интерес - вроде Нью-Йорка, Лондона, Нового Орлеана или Чикаго, - может обитать ещё больше вампиров. Большинство Князей не слишком пристально наблюдает за численностью Сородичей. До тех пор, пока популяция не становится столь высокой, что смертные начинают подозревать о существовании хищников в своих рядах, численность городской нежити не играет особой роли.

Если брать среднеарифметическое значение по всему миру, то соотношение вампиров к смертным будет около одного к пятидесяти тысячам. Однако оно так сильно разнится от домена к домену, что было бы неправильно ожидать такого соотношения от любого города.

Золотая клетка

Возможно, единственной по-настоящему важной причиной, по которой общество Сородичей сформировалось именно в том виде, в каком оно существует сегодня, является неразрывная связь Сородичей с городами смертных. Вампиры зависят от городов не меньше, чем от самого Витэ. И пусть города - настоящая клетка для Проклятых (возможно, лишь с позолоченными прутьями), Сородичи не смогли бы вырваться из неё, даже если бы могли отказаться от крови.

Само собой, было бы глупо предполагать, что Сородичи вообще не выбирают из городов. Если бы вампиры не могли путешествовать, они никогда бы не расселились по всем человеческим нациям и остались бы только в некоторых областях Старого Света. Но, несмотря на все минусы путешествий (которые, без преувеличений, и сформировали общество Проклятых в современном виде), путешествия иногда просто необходимы - или являются наименьшим из зол. Дело не в том, что вампиры не путешествуют вообще: они просто не путешествуют без веской причины.

Так что же это за сила, которая держит Сородичей в городах, словно они приколоты к ним гвоздями? Почему каждый город под властью вампиров становится отдельной феодальной территорией с минимальной связью с соседними землями?



Путешествия и собрания вампиров

В играх живого действия - и особенно в хрониках, занимающих сразу большое количество последовательных игр, - путешествие может стать интереснейшей задачей само по себе. Налаживая контакты с другими доменами, игроки дают начало новым альянсам и распрям, расцветающим по мере того, как кланы и ковенанты пытаются установить друг с другом хоть сколько-нибудь постоянные отношения. Хотя проведение игр по Реквиему, как правило, концентрируется на одном реально существующем городе, расширение отношений между вампирами неизбежно приводит к путешествиям и огромным собраниям. Важно помнить, что даже рассматривая друг друга как потенциальных противников, вампиры в подобных сеттингах видят в собраниях и путешествиях ценные перспективы, ради которых можно и пренебречь опасностью. Приобретение новых союзников и укрепление своих позиций часто стоит того, чтобы рискнуть и отправиться в путешествие. Воспользовавшись опциональным правилом по отыгрышу Метки Хищника и отключив её эффекты на всё продолжение сцены (см. стр. 237), Рассказчики могут изобразить более динамичное общество Проклятых, которое не так часто отвергает идею о путешествиях между доменами, как может показаться на первый взгляд. Однако помните, что жестокость и схватки с летальным исходом по-прежнему остаются крайностями в мире Реквиема: не нужно превращать путешествие в другой город в миссию по уничтожению или ввержению в торпор враждебного Сородича. Обществу Проклятых практически неизвестны путешественники из числа Сородичей, которые посещали бы чужие домены только затем, чтобы сознательно нарушать законы его Элизия³.



Еда под рукой

Наиболее очевидной причиной, по которой вампиры стекаются в города и стремятся не покидать их, остаётся тот факт, что в городах живут смертные. Какого бы религиозного, культурного или мистического значения ни придавали Сородичи своей жажде, кровь всегда оставалась единственной их настоящей потребностью. Жажда крови лежит в основе любых действий вампира. Даже если охота была безуспешной, в городе вампир всегда может быть уверен, что с определёнными усилиями он сумеет найти себе добычу, не привлекая особого внимания. В городах есть труппы, ночные клубы, притоны для наркоманов, больницы и, на худой конец, тёмные переулки. Само собой, за пределами городов вампир тоже может найти людей - однако возможность питаться ими там представляется куда реже.

Могущественный или отчаявшийся Сородич может всё-таки попытаться прожить вдали от городских огней. Сонный маленький городок с населением в 500 человек где-нибудь в захолустье может стать неплохим подспорьем для осторожного Сородича - но лишь на очень непродолжительное время. В столь небольших поселениях деятельность вампира неизбежно будет замечена, поскольку рано или поздно он потеряет над собой контроль и впадёт в безумие. В лучшем случае ему придётся иметь дело с затравленной, перепуганной до смерти толпой смертных, прочёсывающих территорию в поисках преступника с дробовиками в руках. В худшем случае изобретательная шарада, позволяющая вампиру скрывать от людей своё истинное лицо, будет раскрыта - пусть даже на локальном уровне.

Наконец, редкие Сородичи отваживаются на ещё большее отдаление от цивилизации. Такие вампиры живут в глуши, питаются кровью диких животных. Однако мало кто может выдержать это испытание: и дело не только в трудностях с добытием

³ *Elfysia* (лат.) – множественная форма существительного *Elfysium*. Любопытно, что в книге она встречается только один раз. Далее по тексту её заменяет англоязычная форма *Elfysiums*.

крови, но также в том, что рано или поздно Сородич достигает внутреннего предела, после которого кровь животных попросту прекращает его насыщать. Да и зачем скрываться в глуши и питаться отбросами, если можно стоять у обеденного стола и брать то, что предлагает цивилизация?

Кроме того, в дополнение к трудностям с пропитанием в дикой местности, для Сородичей путешествия сопряжены и с другими препятствиями и опасностями.

Общественная поддержка

Парадокс Проклятых в том, что им свойственны одновременно инстинкты хищников-одиночек и общечеловеческая тяга к обществу. Они создают коллективы, хотя их соперническая и агрессивная природа нередко делает эти союзы опасными или попросту неудобными. Они конкурируют друг с другом – планируя, изворачиваясь, предавая, – однако не могут существовать вне общества. Даже если бы кровь можно было бы с лёгкостью добывать за пределами городских застроек, мало кто из вампиров покинул бы города, которые обеспечивают их социальной поддержкой смертных и других Проклятых.

Большую часть своей силы и власти вампир получает не из-за врождённых способностей, а благодаря тому влиянию, которое он оказывает на мир смертных. Каким бы могущественным и старым ни был вампир, всегда есть тот, кто могущественнее и старше. К чему рисковать своим существованием – даже если это существование наполнено вечной мукой, – если можно манипулировать пешками, которые примут удар на себя? Сородичи, не обладающие влиянием или хотя бы связями в мире политики, бизнеса, криминала или других значимых явлений современного общества, чрезвычайно редки. И в первую очередь это влияние распространяется на города – поскольку именно в городах живут смертные.

Вампир, лишённый влияния, зачастую беспомощен. Безусловно, у него есть врождённые преимущества – его сила и сверхъестественные возможности, даруемые кровью и вампирическим состоянием, – но теми же преимуществами обладают и его враги, а у него нет даже союзников, которых можно было бы просить о помощи.

Даже столь опасное явление, как общество Сородичей, служит своего рода гарантией безопасности до тех пор, пока вампир подчиняется его правилам. В большинстве случаев ни один здравомыслящий вампир не станет атаковать другого в пределах города. Всякий Сородич, за исключением самых отчаянных, дважды подумает, прежде чем нарушать Традиции Проклятых или местные законы, поскольку в обратном случае он предстанет перед лицом Князя или другого влиятельного Сородича. Но законы распространяются лишь на ту территорию, которая принадлежит Князю. В глазах любого вампира всё, что находится за пределами этой территории, не подчиняется никаким законам – прежде всего потому, что в таких местах нет единого авторитета, к суду которого можно было бы обратиться. Мудрый Сородич держится в пределах своего города. Те, кто покидает эти пределы, остаются без союзников, на которых можно было бы рассчитывать, и без своих смертных пешек.



Участие в Пляске Смерти

Потребность в приобретении влияния на мир смертных, как и союзников среди вампиров, становится замкнутым кругом, который беспрерывно подпитывает сам себя. Молодые Сородичи, вынужденные в одиночку осваивать правила своего Реквиема, вскоре обнаруживают, что им необходимы некие социальные рычаги, которые помогут получить место в обществе Проклятых.

Так, *Птенец* по чистой случайности оказывается вовлечён в конфликт с другим неонатом, или сталкивается с вампиром, у которого личные счёты с его Сиром, или ему необходимо получить разрешение старейшины, чтобы охотиться на его территории, или

он попросту натывается на другого Сородича, который что-то имеет против его ковенанта, клана, родословной или цвета волос. В любой из этих ситуаций ему нужны союзники среди местных Сородичей или что-нибудь, что можно было бы предложить (или чем можно было бы пригрозить) противнику, на которого он натолкнулся.

Самое ценное, что большинство Сородичей может предложить друг другу, - это возможность воспользоваться их связями в мире смертных. Само собой, более опытные вампиры всегда могут предложить и другие услуги, а Князь может и вовсе предложить территорию или особые привилегии, однако влияние - основная экономическая единица в отношениях между Сородичами. Старейшина, обладающий властью над администрацией городского аэропорта, может согласиться провезти кое-какую контрабанду для другого, если тот взамен обеспечит невмешательство полиции в операции по перевозке наркотиков, организованные первым старейшиной. Не обладая каким бы то ни было влиянием в обществе смертных, Сородич мало что может предложить в качестве услуги.

Так что уже очень скоро молодой вампир понимает, что ему придётся обзавестись контактами и союзниками среди смертных, чтобы обрести союзников среди Проклятых. Но чем больше союзников у него появляется, тем больше внимания он к себе привлекает. Враги его союзников становятся и его врагами. Другие вампиры, которые в другом случае могли оставить его в покое, видят стремительно растущее влияние молодого Сородича и приходят к выводу, что необходимо его устранить, прежде чем он станет опасен. И тогда обрётённых союзников оказывается мало. Теперь ему нужно больше связей, больше влиятельных спонсоров - а чтобы добиться их расположения, необходимо приобрести ещё большее влияние и найти новых контактов в обществе смертных.

Как бы дружелюбно ни звучало слово "Сородичи", которым вампиры называют друг друга, в действительности никто из них не воспринимает окружающих как братьев, если только на это нет веских причин. Настоящая дружба практически не встречается в обществе Проклятых, и если подобные отношения всё-таки устанавливаются несмотря ни на что, они редко поддерживаются на протяжении всей не-жизни. Те из Сородичей, кто пытается жить по своим правилам, не вмешиваясь в дела смертных или вампиров, как правило, обнаруживают, что их втягивают в игру против их воли.

И эта петля продолжает затягиваться, практически не оставляя Сородичам шансов вырваться из трясины, в которую для них превращается современный город.



Контакты внутри клана, родословной или ковенанта также становятся ресурсом, позволяющим взаимодействовать с другими вампирами. Сородичи, обитающие среди внушительного числа соклановцев и товарищей по ковенанту или же населяющие территории, контролируемые такими союзниками, обладают неоспоримым политическим и социальным преимуществом перед теми, кто обитает в других условиях. Социальные связи действуют только в пределах города - что следует хотя бы из их названия. Молодые Сородичи иногда полагают, что освободиться от всех этих связей было бы настоящим избавлением, поскольку тогда им не приходилось бы прикладывать столько усилий, чтобы не разочаровать соклановцев, не разозлить старейшин, не забрести на чужую территорию во время охоты и не заговорить с персоной, с которой запрещено поддерживать отношения. Однако уже немало вампиров на собственном опыте выяснило, что выжить вдали от густонаселённых городов куда сложнее, чем может показаться, а главное - там нет союзников, которых можно было бы позвать на помощь в случае опасности.

Одиночество

Одна из самых сокровенных причин, подталкивающих вампиров к городскому обществу, - это одиночество. Хотя Сородич уже и не человек, большинство из них перенесло эту трансформацию совсем недавно. Даже старейшие из вампиров не могут окончательно избавиться от последних, медленно увядающих следов того, чем они

некогда были. И если хищникам комфортнее в одиночестве, люди, напротив, тянутся к коллективу, и угасающее стремление восполнить чувство принадлежности, стать частью нового общества, помогает Сородичам ухватиться за остатки своей Человечности. Безусловно, это не гарантирует полного избавления от одиночества, которое может настигнуть вампира не реже (или даже чаще), чем простого смертного. Всякий, кто провёл слишком много времени вне общества, обнаруживает, что он уже неспособен влиться в него безболезненно.

В последнее время молодые вампиры нередко пробуют выжить за пределами городов группами, а не в одиночку. В такой обстановке чувство изоляции гораздо слабее, однако многие из подобных котерий сталкиваются с трудностями в добывании крови. Даже от одного Сородича требуется немало усилий, чтобы суметь прокормиться кровью животных или случайных автостопщиков. Для группы вампиров подобные трудности возрастают с каждой ночью, проведённой вместе.

Элизиум

Одной из самых древних и почитаемых традиций Сородичей, важность которой часто недооценивается современными неонатами, является традиция Элизиума. Благодаря ей Князь может назначить определенные места в своём городе зоной Элизиума - территорией, свободной от насилия и безопасной для всех Сородичей. Зачастую двор самого Князя находится на одной из таких территорий - если молодому вампиру нужно поговорить со старейшиной или другим местным авторитетом, ему следует искать его в Элизиуме. Политика и интриги встречаются в этих зонах чаще, чем крысы в канализации, а дебаты и переговоры звучат здесь чаще, чем сплетни в домах. Немало старейшин проводят здесь целые ночи, и хотя неонатам чаще всего дозволяется посещать эту территорию, ожидается, что они будут помнить своё место.

Обычно зоной Элизиума назначают дома культуры или искусств, способствующие интеллектуальной деятельности и отражению сдержанного характера, соответствующего имиджу, который старается поддержать большинство Князей. Такие места включают многочисленные учреждения наподобие театров, музеев, библиотек, галерей, университетских залов и домов оперы. Поскольку всё больше Князей принимают новшества современного мира, а власть всё чаще обретают сравнительно молодые вампиры, количество ночных клубов и ресторанов, объявленных зоной Элизиума, в последнее время растёт. В любом случае, где бы ни располагался Элизиум, от посетителей требуется одеваться и вести себя соответственно - если не для приличия, то для того, чтобы не привлекать внимания смертных.

Хотя в Элизиуме, как правило, предусмотрены возможности для питания - особенно если речь идёт о собраниях ночной аристократии или других официальных встречах, - неправильно было бы утверждать, что это принято повсеместно. Показываться в Элизиуме на голодный желудок считается дурным тоном - и не только потому, что это может привести к несдержанному поведению или даже нарушению запрета на насилие, но и потому, что многие Князья не одобряют или даже в открытую запрещают охоту в пределах нескольких кварталов от Элизиума. Нельзя забывать, что подобные территории находятся в самом центре деятельности Сородичей. Если охота в зоне Элизиума будет разрешена, то рано или поздно череда подозрительных ситуаций и даже смертей привлечёт внимание смертных.

Если Сородич приходит в Элизиум с гостем - будь это его смертный раб, слуга, потомок, вампир из другого города или даже местный Сородич, который не был приглашён конкретно на эту встречу, - он отвечает за поведение своего гостя и может быть со всей строгостью наказан за проступки своего компаньона.

Применение силы - физической или любой другой - в пределах Элизиума строго запрещено (хотя социальное противостояние Сородичей часто приобретает черты настоящего искусства или даже становится оружием в скрытой войне). Нарушителей

этого правила ждёт изгнание или незамедлительное наказание. Когда Сородичи переходят от слов к открытому противостоянию, Князь, Шериф или Смотритель Элизиума могут попросить нарушителей выйти и охладить свой пыл, чтобы избежать конфликта, который бы неизбежно привёл к кровопролитию и последующему наказанию.

Элизиум - территория нейтралитета. Ожидается, что на время пребывания в этих местах Сородичи забудут свои конфликты или, во всяком случае, постараются избегать их физического проявления. Тем не менее, старейшины Проклятых отличаются редкой памятью на старые обиды. И хотя неонат может беспрепятственно покинуть Элизиум после оскорбления старейшины, ему следует немедленно убраться из города и научиться спать, приоткрыв один глаз. Множество застарелых конфликтов между Сородичами когда-то началось с одного неосторожного слова, сказанного в коридорах Элизиума.



Опциональное правило: Четвёртая Традиция

Иногда Традиция Элизиума обретает почти мистическое значение, учитывая ту важность, которую сами Сородичи придают этому понятию. Оно принимает черты своеобразной “Четвёртой Традиции”, превращая Элизиум в заповедное место, в котором любой вампир может найти спасение от жестокости собственных единокровных. Чтобы отразить силу этой традиции, Рассказчики могут решить, что любая попытка совершить откровенно насильственное действие по отношению к другому вампиру требует вложения одного пункта Воли за каждый раунд подобной деятельности. Вопреки стандартным правилам, вложение пунктов Воли с этой целью не лишает персонажа возможности тратить дополнительные пункты Воли в этом же раунде. Сознательная попытка убить или диаблеризовать другого вампира понижает значение Воли на единицу, отображая тот шок, который переживает Сородич, предпринявший подобное действие. Этот эффект сохраняется даже в момент безумия. Вампир может крушить окружающую обстановку и вымещать свою ярость на находящихся поблизости смертных, однако он не найдёт в себе сил напасть на другого вампира в Элизиуме, если только не приложит к этому Волю.

Смертные и другие сверхъестественные создания не подвержены этим эффектам. Равным образом, сами вампиры также могут атаковать их при желании, хотя важно помнить, что гули всё же страдают от Четвёртой Традиции из-за проклятой крови, струящейся по их венам. Вампиры могут защищаться от нападения безо всяких дополнительных осложнений, однако если они попытаются уничтожить набросившегося на них Сородича, им всё же придётся платить соответствующую цену. Нужно просто учитывать, что эта “традиция” лишь затрудняет для Проклятых открытое проявление насилия в стенах Элизиума. Она не превращает их в беззащитных жертв. Тем не менее, если гуль или смертный союзник вампира нападает на другого Сородича в пределах Элизиума, он, как ответственный за поведение “гостя”, должен будет понести соответствующее наказание. Нередко проступок гостя приводит к тому, что вампира наказывают так, как если бы он сам совершил эту ошибку.

Едва ли нужно упоминать, что хотя это правило помогает снизить уровень насилия в игре, не стоит доводить его до абсурда. Элизиум, обладающий подобным эффектом, должен обладать официальным статусом и широкой известностью в местном обществе Проклятых, если не среди всех участников схватки. Отчасти влияние этой неписаной Традиции объясняется атмосферой строго соблюдаемого порядка, витающей в этом месте. Князь не может объявлять Элизиумом каждое место, в котором он появляется, или заранее назначить Элизиумом здание, в котором его могут поджидать противники. Равным образом, таким Элизиумом не должно быть личное убежище персонажа.

Однако Рассказчики должны следовать духу, а не букве этого правила. Например, персонаж не может отменить вышеупомянутые эффекты, просто разложив на территории

Элизиума спальный мешок и заявив: *"Как вы видите, я устраиваю здесь убежище, так что это теперь не Элизиум, и я могу стрелять в кого захочу"*.



Убежища

Любой разговор о безопасности и защите Сородича от его заклятых врагов в конечном счёте приводит к понятию убежища - одновременно личных покоев вампира, его персонального домена и тайного святилища. Зачастую это единственное место, в котором вампир может спрятаться от губительных лучей солнца до наступления темноты. Учитывая несовместимость Сородичей с солнечным светом, проблема выбора и обустройства убежища часто становится (и причём в кратчайшие сроки) одной из главных задач в не-жизни молодого вампира.

Мало кто из неонатов вступает в ночную жизнь с готовым убежищем под рукой. Как правило, дома смертных не соответствуют нуждам вампира, и Обращение зачастую вынуждает Птенца спешно менять своё место жительства. Большинство Сиров предоставляет своим потомкам заранее обустроенное убежище, по крайней мере - на первый срок. Когда неонат осваивается с правилами своей новой жизни, он - зачастую при помощи своего Сира - может попробовать обустроить собственное убежище в пределах домена. Бывает, что неонат попросту возвращается в место, служившее ему домом в смертной жизни, и пробует приспособить его под свои нужды. Обычно это не представляет особой проблемы, однако большинство Сиров предостерегают потомков от таких действий, поскольку возвращение в родной дом может привлечь ненужное внимание смертных, знавших неоната ещё при жизни, что только усложняет его существование.



Гостеприимство Сира

Что до убежищ, то испокон веков существует странная неофициальная традиция, редко идущая на пользу отношениям между Сирами и потомками. Чаще всего она соблюдается представителями клана Вентру, и многие полагают, что зародилась она ещё в давние времена среди смертного населения Восточной Европы. Как бы то ни было, некоторые Сородичи следуют традиции, по которой Сир несёт ответственность за предоставление убежищ своим потомкам до тех пор, пока они не получают признания - а поскольку, согласно той же традиции, убежище неоната фактически является его доменом, мало кто из консервативных старейшин готов смириться с тем, что его потомки с самого начала будут владеть собственными доменами. И потому, прежде чем Сир согласится предоставить потомку возможность обзавестись собственным домом, может пройти куда больше времени, чем хотелось бы неонату.

Множество невезучих потомков в самом начале своей не-жизни оказываются перед фактом, что они просто привязаны к своим Сирам, поскольку лишь Сир может помочь им в преодолении социальных трудностей и получении политического веса, - а значит, что Сир просто владеет не-жизнью своих потомков. И таких Сиров - внушительное количество. К счастью для неонатов, в последнее время эту традицию соблюдают всё реже, поскольку мало кто из современных вампиров вообще готов провести хоть несколько лет под одной крышей со своими потомками.



Обустройство приюта - глубоко личное дело каждого Проклятого. Учитывая количество времени, которое вампиру предстоит провести в этом месте (не меньше 12 часов каждый день в течение вечности), убежище может в прямом смысле слова остаться единственным, что по-настоящему принадлежит вампиру. Сородичу вовсе не обязательно

обладать тонким эстетическим вкусом, чтобы его убежище отражало личность своего хозяина - даже вампир, живущий в спартанских условиях, рано или поздно выработает собственный стиль в дизайне, орнаменте и планировке своего дома, даже если этот стиль будет выражаться в сухом прагматизме.

По сути, убежище является именно домом вампира (во всяком случае, тем, чему соответствует это определение). А потому жилища Сородичей отличаются друг от друга не меньше и даже больше, чем дома смертных - учитывая, в каких местах могут селиться Проклятые. Простой смертный не сможет жить в экстремальных погодных условиях или при сильнейшем давлении, но для Сородичей эти условия не представляют большой проблемы. Некоторые вампиры (особенно из числа Гангрел и некоторых Носферату) могут наслаждаться покоем в труднодоступных местах, устраивая убежища глубоко под землёй, на головокружительной высоте и даже под водой. Другие стремятся смешаться с обществом смертных, предпочитая тепло высшего света холодным стенам могилы. Особенной избирательностью в обустройстве убежищ (и их внутреннего убранства) славятся представители кланов Дэва и Вентру, а состоятельные Сородичи иногда содержат по несколько роскошных особняков и пентхаусов, которые бы заставили позеленеть от зависти богатейших из смертных.

Само собой, наибольшую важность всегда представляет защита убежища, и Сородичи, обладающие хоть небольшим количеством нужных ресурсов, не поспусят на средства защиты от солнца и нежеланных дневных посетителей. Система безопасности может принимать любую форму, от высокотехнологичных сигнализаций и камер наружного наблюдения до половых плиток или пластин, чувствительных к давлению. Наконец, иногда безопасность предоставляет само расположение убежища: так, заброшенное хранилище или логово, выкопанное глубоко под землёй, может служить надёжной защитой даже без дополнительных средств безопасности.

Домены Проклятых

Само собой, изоляция Проклятых и её влияние на деятельность и философию вампиров не могла не отразиться на формах, которые принимают культура, общество и правительство Сородичей. В то время как человечество заложило основы великих государств, мировых религий, межнациональных культур и даже ростков того, что со временем может стать единым мировым обществом, Сородичи редко меняют методы управления, наделяя их тем же бессмертием, которое свойственно им самим. Безусловно, из этого правила есть исключения, но, по большому счёту, любая политическая или социальная практика Сородичей никогда не отдалялась от своего первобытного прототипа – или, по крайней мере, со временем к нему возвращалась.

Хотя политика доменов может разниться от города к городу, в целом вампиры правят своей территорией подобно феодалам ушедших столетий. Это вовсе не значит, что Проклятые игнорируют современные политические веяния или одеваются подобно героям Шекспира, однако структура власти вампиров, как правило, обладает жёсткой иерархией и не меняется практически никогда.

Теперь подробнее. Каждый город по всем стандартам Сородичей изолирован от окружающих территорий. Это святилище местных вампиров, обнесённое крепкой стеной, за которой грудятся варвары. Популяция города состоит из вампиров, разительно отличающихся друг от друга возрастом, уровнем силы и власти. И что, вероятно, важнее всего, за стенами города нет другого авторитета, который бы признавало местное население. Никто не может явиться в город со стороны и заявить местным, что они делают что-то неправильно.

Остаётся добавить к этому верхушку, и результатом станет “правительство”, в котором каждый, кто обладает достаточной силой, чтобы взять власть в свои руки и удержать её, обычно добивается соответствующего титула. В большинстве случаев этим титулом награждается конкретный вампир, как правило – самый старый и

могущественный во всём городе. Общепринятый термин, обозначающий такого правителя, – “Князь” (независимо от пола вампира), однако многие предпочитают другие названия, более точно отражающие их личность и стиль правления. Изредка городом управляет объединение нескольких Проклятых, и ещё реже Сородичи пытаются использовать современные политические режимы, однако подобные случаи – скорее исключение, чем правило.

В подавляющем числе ситуаций Сородичам не остаётся другого выбора, кроме как признать власть и лидерство своего Князя, сколь бы тираническими ни оказались его методы и сколь бы чудовищными ни были его законы. В конце концов, что им ещё остаётся делать? Подать жалобу? Кому? Большого авторитета просто не существует. Свергнуть его? Разумеется, ни одна фракция в городе не имеет достаточной силы, чтобы вырвать власть из рук Князя, иначе это уже давно бы произошло. Кто-нибудь может попробовать объединить сразу несколько фракций, могущественных старейшин или просто множество местных вампиров для достижения своей цели, но чтобы подобный метод сработал, необходимо, чтобы огромное количество вампиров отбросило собственные амбиции и предрассудки и согласилось работать вместе. Такое случается чрезвычайно редко, а потому не внушает особой надежды. Подобная тактика может привести к успеху только тогда, когда Князь действительно столь чудовищен и ужасен, что практически каждый в городе видит личную выгоду в том, чтобы свергнуть его с поста. Случается также, что могущественный старейшина добивается власти, победив более слабого Князя, однако для этого требуется не один год тщательного планирования, множества союзников и долгих десятилетий опыта за плечами.

Итак, если подать жалобу невозможно, а революция не имеет практически никаких шансов на успех, что остаётся? Покинуть город и попытаться начать всё с чистого листа в другом месте? Власти вампиров достаточно предусмотрительны, чтобы этого не допустить. Так что для большинства Сородичей единственным способом выживания остаётся покорно склонять голову, подчиняться и выносить Князя, каким бы монстром он ни был, надеясь однажды накопить достаточно личной силы и власти, чтобы предпринять решительный шаг.

Однако необходимо заметить, что далеко не все Князья оказываются бесчувственными тиранами и садистами. Мало кто из Князей обладает столь абсолютной властью, что может делать действительно всё. Домен населяют и другие старейшины. Ряд Сородичей, известных как Примоген (во множественном и единственном числе), входят в совет Князя, однако это отнюдь не значит, что они должны разделять его взгляды и цели. Практически не бывает Князей, чьи позиции в обществе столь непоколебимы, что они могут пренебрегать желаниями Примогена. Правда, это тоже не всегда на руку молодым Сородичам, поскольку желания старейшин могут гораздо больше осложнить им не-жизнь, чем желания Князя, однако регулярные совещания правительства – единственный способ контролировать действия Князя наряду с Традициями (**см. стр. 104**).

В большинстве доменов феодальная система правления укоренилась ещё прочнее. Одним из распространённых способов, при помощи которых Князь может удерживать старейшин на своей стороне и распределить обязанности по управлению городом, является непосредственное разделение города на территории, которые передаются старейшинам в качестве личных владений. Редкие Князья управляют всем городом целиком: большинство фокусирует свою власть лишь на самых значимых районах – рабочем центре, притонах, клиниках, клубах и барах. В большинстве городов подобные территории называются Кормушкой. Если Князь дарит одну из таких территорий старейшине, тот решает, кому дозволяется охотиться в её пределах. Это наделяет старейшину определённой властью, поскольку большая часть вампиров пользуется Кормушкой как надёжным источником пропитания. Если они желают и дальше охотиться в этих зонах, им необходимо предложить старейшине что-нибудь ценное. Разумеется, многие предпочитают просто не обращать внимания на то, что теперь эта территория

считается закрытой, и большинству это сходит с рук. Однако Сородич, попавшийся на кормлении в чужих угодьях, может быть призван к суду местного Князя как нарушитель.



Зависимые домены

Уровень власти, которую старейшина имеет над Сородичами, посещающими его территорию, зависит от конкретного города. В ряде случаев эта власть не слишком велика: старейшина может лишь предложить другим право охотиться или пользоваться убежищами на его территории взамен на плату или услугу - однако попытки заполучить большую власть могут считаться посягательством на привилегии Князя.

В других городах старейшины могут править своими землями как собственными доменами внутри доменов. Так, старейшина может провозгласить о своих законах и заставить других подчиняться им, если только они не противоречат законам Князя. Чаще всего это происходит в том случае, если старейшина почти так же могущественен, как и сам Князь. Порой бывает и так, что подобная территория даже не передаётся старейшине Князем, а вместо этого сам старейшина является к Князю и заявляет: “Я объявляю эту часть города своей территорией. У вас есть какие-нибудь возражения?” Слабые Князья (по крайней мере, в сравнении с другими местными старейшинами) иногда принимают подобные заявления, стараясь избежать конфликта.

Более подробную информацию можно найти в главе “Распределение территорий” на стр. 44.



Таким образом, как и в случае с феодальными государствами, домен оказывается разделён на меньшие территории, каждой из которых – выражаясь метафорически – управляет землевладелец, наделённый властью над теми, кто посещает его территорию или охотится в её пределах. Эта власть, тем не менее, целиком остаётся на усмотрение Князя, и он всегда может забрать подаренную территорию себе или отдать её кому-то другому. Подобными действиями мудрый Князь завоевывает себе союзников среди тех, кто иначе стал бы его противником, вместе с тем обретая над ними и определённую власть, которую можно будет использовать в будущем.

В некоторых городах этот процесс зашёл ещё дальше. В таких доменах землевладелец может разделить подаренную территорию на участки и распределить их между избранными потомками и союзниками. Такой метод правления встречается только в наиболее крупных городах, да и в них встречается далеко не всегда. Там, где подобное всё же имеет место, правительство имеет три или даже больше уровней власти, что иногда порождает иерархию, в которой способен запутаться даже вампир, знакомый с династиями Византии.

Правление страхом

Говоря об обретении и удержании власти, Никколо Макиавелли писал, что “лучше всего, когда бояться и любить одновременно; однако любовь плохо уживается со страхом, поэтому если уж приходится выбирать, то надёжнее выбрать страх”. Поскольку Сородичи зачастую попросту неспособны относиться друг к другу с любовью (в том смысле, который вкладывают в это слово смертные), эта теория оставалась главным методом их правления на протяжении всех столетий, которые могут вспомнить древнейшие из вампиров, – а вероятнее всего, и ещё дольше. Так или иначе, именно страх больше чем любой другой фактор поддерживает порядок в обществе Проклятых.

Зачастую в основе общественной и политической деятельности Сородичей лежит страх. Страх Князя перед потерей власти заставляет его выкорчёвывать всякое проявление инакомыслия среди подданных. Страх старейшин перед потерей статуса вынуждает их

разжигать междоусобицы, чтобы расправиться со своими врагами и одновременно возвыситься в глазах Князя. Страх неонатов перед чудовищной политической машиной Сородичей вынуждает их покориться ей или бросить ей вызов в надежде изменить систему, прежде чем система поймает их в свой капкан. Любой ковенант испытывает страх перед возможностями смертных и молодых вампиров. Инвиктус боятся сообразительных неонатов, способных взаимодействовать с современным миром с лёгкостью, недоступной консервативным старейшинам, и самих консервативных старейшин, имеющих за спиной достаточно десятилетий и даже веков не-жизни, чтобы обрести сокрушительное могущество и влияние. Ланцеа Санктум боятся значительных перемен и светской натуры современного мира. Картианцы трепещут перед текущим политическим режимом Сородичей. Независимые боятся потерять свою независимость. Колдовской Круг боится – точнее, *кажется*, что боится – самого вампирического состояния Проклятых. Ордо Дракул боятся всего, что не поддаётся их подсчёту и пониманию. Наконец, всякий вампир боится изгнания из родного города и потери доступа к крови.

Не будет слишком большим преувеличением сказать, что для Князя куда важнее быть самой грозной фигурой в городе, чем самой влиятельной, могущественной или древней. Поэтому большинство Князей ведёт себя куда деспотичнее, чем требует ситуация. Они знают, что только страх заставит их подданных подчиниться. Впрочем, бывает, что Князьям служат из личных симпатий или из-за старых долгов. Как всегда, редкие исключения всё же имеют место.



Господство анахронизмов

Молодые вампиры - особенно те, кто не слишком знаком с феодальным режимом правления – могут быть глубоко шокированы анахроничностью общества Проклятых. Даже если они понимают подоплеку этих анахронизмов, разница между традициями Сородичей и современным миром, который они так недавно покинули, иногда попросту ужасает. Общество Проклятых порождает бесчисленное количество группировок, члены которых стремятся образовать фамильные иерархии и ни во что не ставят представителей других группировок. Малейший и даже воображаемый повод может привести к череде раздоров, предательств и междоусобиц. К тому же, как и любым другим социумом, разделённым на фракции, обществом Проклятых правит железной рукой индивидуум (реже – коллектив), который, как правило, удерживает свою власть, играя на страхе любого вампира перед изгнанием или одиночеством.

Нет нужды говорить, что общество Проклятых далеко от совершенства. Сам факт, что столь варварские и чудовищные традиции хотя бы в общих чертах поддерживаются вампирами до сих пор, хорошо демонстрирует, сколь ничтожными - и вместе с тем смертоносными - могут быть личные и политические конфликты Сородичей.



Другим крупным фактором, образующим общество и деятельность Сородичей и уходящим корнями в закон правления страхом, является обилие междоусобиц и разногласий среди вампиров. Сородичи давно превратили ведение войн в искусство, и большинство из них не спускает врагам даже самых ничтожных обид. Отчасти это объясняется физиологией. Сородичи не стареют, и вместе с тем они редко взрослеют и в интеллектуальном или эмоциональном плане. А потому двухсотлетний вампир может знать куда больше, чем в свои далёкие двадцать, однако едва ли он будет по-настоящему взрослее и мудрее. Большую часть вампиров Обращают в лучшие годы их жизни, когда они находятся в расцвете сил – а соответственно, в относительно молодом возрасте, – и

поэтому мало кто из вампиров за долгие столетия достигает большего интеллектуального взросления, чем то, которого он достиг бы за десять с небольшим лет смертной жизни.

Однако чаще всего причина междоусобиц между Сородичами кроется всё в том же страхе. Вампиры предаются ничтожным конфликтам, стараясь унижить или уничтожить своих обидчиков в первую очередь потому, что просто боятся поступить иначе. Они боятся потерять лицо в глазах окружающих – а вместе с ним статус и власть, - и потому должны постоянно демонстрировать, что способны на большее. Они боятся показать слабость перед своими обидчиками, спровоцировав ещё большие унижения и притеснения. Разумеется, потерявший лицо Сородич участвует в склоках не меньше, чем все остальные, однако страх остаётся первопричиной большинства конфликтов.

Эти конфликты, как правило, вовлекают в себя всё местное общество. В городах и даже целых доменах фракции одна за другой вступают в бесконечные ссоры или холодные войны, направленные друг против друга и начавшиеся с одного неосторожного замечания или другой мелкой склоки между той или иной группировкой. Немало старейшин стремится к высоким постам или привилегиям только затем, чтобы обрести власть над своими соперниками.

Личные разногласия часто разрастаются до уровня всеобщих. Вампир может попросить братьев по клану или ковенанту помочь ему в разрешении личной размолвки, и хотя отзовутся не все, кто-то наверняка согласится. Или он может посвятить союзников в дела некоей политической организации, что превратит его личный конфликт во всеобщий, хотя политическая деятельность этой организации могла изначально и не являться предметом спора. И остаётся только гадать, действительно ли вражда между ковенантами (которая в современные ночи затрагивает практически любую организацию и порой даже определяет само их существование) началась с культурных разногласий или же в их основе лежат всё те же личные склоки, которые быстро разрослись до глобального уровня.

Формы правительства

Говоря о доменах Сородичей как типичных феодальных землевладениях, можно прийти к неверному выводу, что они чрезвычайно похожи друг на друга. В действительности, хотя чаще всего политика вампиров приводит к единому результату, сами методы управления разнятся от города к городу. Ниже приведено лишь несколько из бесчисленных вариантов правления, которые можно встретить в доменах Проклятых. Их описания в этом разделе предполагают, что во главе правительства стоит Князь или равнозначная фигура, однако возможен и вариант правления Примогена или другого совета старейшин. Существует огромное число других типов правления - те, что приведены ниже, можно назвать лишь самыми распространёнными (или, как в случае с демократией, самыми провальными из регулярно насаждаемых). Но при всём разнообразии форм правления их результаты, как правило, универсальны – власть получает клика диктаторов, редко служащих интересам своих подчинённых.

Однако нельзя забывать, что данные модели правления касаются только общества Проклятых. Ни один Князь на Земле не может похвастаться тем, что под его дудку пляшут одновременно мэр города, начальник полиции и конгрессмен, или тем, что весь город служит исключительно его прихотям. Несмотря на то, что в теории такое возможно, подобные случаи неизбежно приведут к нарушению Маскарада, поскольку кто-нибудь среди смертных обязательно заподозрит неладное. Князь и другие влиятельные Сородичи имеют определённую власть лишь над элитой смертных. Они могут спонсировать кампанию текущего мэра или влиять на кого-нибудь из лоббистов, кто в свою очередь может повлиять на городской совет, но в целом вампиры вынуждены скрываться от мира смертных, и даже самый деспотичный Князь не будет действовать в открытую, когда дело касается смертного населения его города.



Гардероб

Хотя выше и говорилось, что высшее общество и правительство современных вампиров напоминает королевский двор, неправильно было бы ожидать, что его представители будут по-прежнему кутаться в мантии и носить длинные чулки или напудренные парики. Хотя некоторые из по-настоящему древних или эксцентричных старейшин действительно могут иметь в гардеробе вещи, к которым они привыкли ещё в смертной жизни (хотя они и не обязательно будут показываться в них на людях), большинство вампиров старается не отставать от современной моды. Ношение устаревших вещей неизбежно привлекает к вампиру внимание - а Сородичи хорошо знают, что пристальное внимание смертных может поставить под угрозу всю расу вампиров в целом. Какой бы титул ни носил местный правитель – Князь, Архиепископ, Президент, Дон, - он будет скорее носить Армани, чем шубу из горносталя.



Феодальная монархия

Феодальная монархия - одна из самых распространённых моделей правления, которую больше других ожидают встретить при посещении незнакомого города. Вместе с тем это одна из моделей, полностью сохраняющих традиции средневекового королевства. Такими доменами правит Сородич, наделённый абсолютной властью над своей территорией, чего он и не пытается скрывать. Его слово – закон, и за соблюдением этих законов следят могущественные старейшины, которых он (иногда даже против их воли) наделяет титулами, привилегиями и землями. Чаще всего в подобных доменах Князь содержит официальный двор и издаёт многочисленные указы, ограничивающие передвижение других Сородичей по его территории. От новоприбывших, как правило, требуется предстать перед местным монархом.

Приёмы во дворах феодалов обычно обставлены с настоящей помпой: о прибытии важных особ и просителей провозглашают Сенешали, а давно забытые титулы по-прежнему звучат в речи и раздаются подданным. Чаще всего эта форма правления встречается в городах Инвиктус и Ордо Дракул, реже формируя политически значимое меньшинство в доменах Ланцеа Санктум или особенно тиранических городах Колдовского Круга.

Конгресс

Этот тип правления вызван реакцией на новые политические веяния и во многом напоминает совет директоров современной корпорации, где Князь занимает место главы исполнительной власти, а старейшины – городских конгрессменов. В конечном итоге методы правления конгресса чрезвычайно похожи на методы, применяемые в феодальной монархии, однако представители конгресса любят казаться значительно просвещёнее феодалов. Большинство решений в таких городах принимается путём голосования (если только Князь не решит изменить его результаты), политика домена совместно определяется на собраниях, а старейшины по меньшей мере поддерживают иллюзию, что они готовы щедро вознаградить любое проявление верности и старательности среди своих подданных – или даже действительно вознаграждают их по всей справедливости. Безусловно, в отличие от настоящего совета директоров, старейшины Проклятых редко способны свергнуть главу правления голосованием, а их подчинённые редко получают повышение, просто дождавшись смерти или отставки своих начальников. Зачастую эта модель правления встречается в городах Картианцев или Инвиктус.

Епархия

Церковь повлияла на общество смертных и Проклятых больше, чем любая другая организация или персона, известная Западу, и немало Сородичей учреждают в своих доменах церковную власть даже в современные ночи. Неосведомлённому гостю подобная система правления может показаться всё той же феодальной монархией с изменёнными титулами. Князь, чаще всего называемый Кардиналом или Архиепископом, обладает абсолютной властью, которую поддерживают советники, наделённые титулами Священников, Епископов или других духовных лиц, служащие его исполнителями и вассалами. Подавляющему большинству Епархий свойственна одна из двух крайностей. Значительная часть подобных доменов – особенно те, которыми управляют члены Ланцеа Санктум (и, несколько реже, Колдовской Круг), полагающиеся на такую форму правления больше других ковенантов – действительно могут дословно следовать законам некоей религиозной доктрины. Правители таких городов требуют соблюдения обрядов и правил поведения от всякого, кто находится в их домене или хотя бы занимает в нём официальную должность – и они искренне следуют заповедям своей религии. Другую крайность представляют Сородичи, ищущие лазейки в религиозных убеждениях и верованиях окружающих, чтобы использовать их в своих интересах. В таких доменах, чаще всего находящихся во власти Инвиктус, Ордо Дракул, Колдовского Круга или отстранившихся, религиозные традиции правителей являются или тщательно продуманным спектаклем, или другой уловкой, призванной обеспечить лояльность Сородичей, следующих убеждениям, которых правители этих доменов в действительности не разделяют.

В городах с такой формой правления обсуждение законов Князя считается ещё большим преступлением, чем в самых строгих феодальных владениях, поскольку такой “преступник” дерзнул пойти не против воли светского правителя, а против законов Бога (или Лонгина, или Праматери Чудовищ, или другого божества). Официальная деятельность в таких доменах обычно обставлена с той же помпой, что и в феодальных доменах, за тем исключением, что подобные встречи, как правило, носят заметный религиозный характер и часто сопровождаются молитвами, песнопениями, ритуалами и церемониями, а не празднествами, назначенными самими правителями.

От Сородичей – для Сородичей

Попытки имитировать современные политические системы практически не встречаются за пределами городов Картианцев, хотя раньше подобные эксперименты предпринимали и отстранившиеся (а члены Инвиктус до сих пор поддерживают иллюзию, будто некогда они тоже пытались учредить такую систему власти). Сородичи, поддерживающие этот эксперимент, в глубине души стремятся усвоить уроки смертных и разрушить традицию, по которой вампирами правят лишь самые старые и могущественные, причинившие столько страданий своим подданным. Они желают наделить всех Сородичей равными правами или хотя бы равными шансами на обретение власти. На данный момент лишь очень немногие из подобных попыток завершились успехом, поскольку Сородичи, получившие власть в свои руки, обычно не слишком торопятся расставаться с ней только потому, что так проголосовали их бывшие товарищи. В городах, где эксперимент всё-таки завершился успехом, правительство зачастую несёт в себе худшие черты демократии смертных. Такие домены погрязли в законах, регулировках и бюрократии, предназначенной для того, чтобы ни один вампир не обладал слишком большой властью. Вдобавок они практически парализованы бесконечными склоками между официальными лицами, абсолютно уверенными, что именно их видение будущего для домена и правительства заслуживает воплощения в жизнь. Политические собрания в таких доменах напоминают либо разобщённые публичные форумы, либо официальные встречи с высокопоставленными лицами, на которые чрезвычайно трудно попасть.

Общепринятые законы

Хотя Традиции (см. стр. 104) составляют основу законов Сородичей, они не дают представления обо всём разнообразии форм, которые может принять тот или иной закон. Каждый домен Сородичей имеет собственные законы и правила. Где-то их больше, где-то их соблюдают с особой строгостью, а где-то они могут быть откровенно чудны, что отражает эксцентричную или безумную натуру местного Князя, - однако каждый домен имеет свои законы. Здесь описаны только самые распространённые из них, свойственные большинству доменов.

Представление

Во многих доменах поддерживается обычай, согласно которому всякий новоприбывший Сородич должен предстать перед Князем, чтобы представиться главе домена. Отчасти эта традиция предназначена для того, чтобы Князь имел чёткое представление, кто в данный момент находится на его территории, а отчасти – для того, чтобы удостовериться, что гость понимает, кому принадлежит власть в этом городе и как он должен вести себя во время пребывания в домене. Безусловно, порой бывает достаточно трудно следовать этому правилу, поскольку новоприбывшие редко знают, где искать Князя, однако чаще всего это считается проблемой самого новоприбывшего. Если вампир появляется в домене, в котором принят этот закон, и не представляется Князю в течение нескольких ночей, его притаскивают к Князю силой. Милостивый правитель может отпустить его с предупреждением. Куда чаще, однако, Князь просто приказывает вышвырнуть нарушителя из города, не оставляя ему времени на подготовку – что зачастую практически равносильно смертному приговору.



Оружие в Пляске Смерти

Учитывая вооружённый характер множества инцидентов, сопутствующих современной жизни, следует отметить, что вампирам нередко приходится соблюдать особую осторожность при попытке прийти в ту или иную часть своего домена с оружием. Если расхаживание по собственной территории с пистолетом едва ли может привести к большим неприятностям, то ношение оружия во владениях другого вампира может закончиться крупным конфликтом, поскольку в глазах подозрительных Сородичей такое действие говорит об открытой угрозе. Что ещё более важно, проникновение в Элизиум (или на важную встречу с Князем) со спрятанным под одеждой оружием часто рассматривается как серьёзное, если не смертельное оскорбление. В конце концов, Элизиум учреждается как нейтральная территория - и появление в таком месте вампира с оружием считается либо сознательным нарушением общепринятого закона, либо намёком на неспособность местных авторитетов следить за порядком в городе - а влиятельные Сородичи никогда не потерпят такого плевок в свою сторону. Равным образом, приближение к Князю со спрятанным оружием свидетельствует либо о запланированном нападении, либо о том, что такой Сородич не уважает авторитет Князя в достаточной степени, чтобы появиться перед ним без оружия. И то, и другое обычно отражается на репутации или благополучии нарушителя самым плачевным образом.

Безусловно, точность, с которой подобная практика претворяется в жизнь, зависит от характера самого Князя и от его домена. Зная, что многие постараются не расставаться с оружием как можно дольше, опытные Князья зачастую попросту запрещают ношение оружия как в Элизиуме, так и на территории любых других официальных собраний. Затем они могут наградить правом носить оружие своих политических союзников. Это не только воспитывает в Сородичах подчинение, но и позволяет наделить своих единомышленников преимуществом перед теми, кто выступает против Князя. Сородичи, занимающие официальные должности, - наподобие Цербера и Шерифа - как правило, обладают правом

носить оружие во время исполнения своих обязанностей. Другие члены правительственного аппарата Сородичей также могут получить это разрешение в знак уважения к их влиянию или личному положению. Наконец, на территории тех доменов и частей города, которые оказались в осаде или подверглись угрозе нападения (со стороны охотников, оборотней и так далее), правом на ношение оружия обладает гораздо большее количество Проклятых, особенно если в прошлом вражеские силы уже атаковали Элизиум или другое безопасное место. Даже самые деспотичные Князья понимают, что попытки разоружить местных Сородичей безо всяких причин, тогда как они находятся в постоянном страхе перед окружающим их врагом, может дать серьёзный повод для мятежа.

Князья, запрещающие городским Сородичам появляться с оружием в Элизиуме и других заранее определённых местах, как правило, требуют, чтобы оружие было оставлено ими при входе, где за ним будут приглядывать, пока его хозяева не решат уйти. Даже если вампиру разрешено носить оружие, чаще всего он сообщает об этом Смотрителю Элизиума, чтобы избежать неприятных сюрпризов в дальнейшем. Обратите внимание, что хотя Сородичам может быть сравнительно нетрудно спрятать оружие благодаря Прикосновению тени или обыкновенным способам маскировки, наказание за пренебрежение волей Князя, как правило, слишком велико, чтобы они этим пользовались, поскольку такой вампир не только переступает через запрет, но и пытается утаить от других свой проступок. Достаточно просто сказать, что строгость наказания чаще всего значительно перевешивает преимущества от ношения пистолета или ножа, особенно если это оружие малоприспособно для боя с другими вампирами.



Ограничения по клану, ковенанту или родословной

В некоторых городах власти могут испытывать неприязнь к представителям определённых кланов, ковенантов или потомственных родословных и объявить их вне закона. В таких местах представитель Носферату, или Картианцев, или любой другой репрессированной группировки оказывается нарушителем местных законов. Таких Сородичей вынуждают покинуть город, хотя случается, что особо ожесточённый или мстительный Князь объявляет на беглецов кровавую охоту.

Хотя власть в городе может принадлежать представителям одного ковенанта, как правило, доменом никогда не управляет одна-единственная фракция, поскольку обычно власть в городе делят три, четыре, а то и все пять ковенантов. Города, в которых власть принадлежит представителям одного клана, встречаются ещё реже - а возможно, их просто не существует.

Ограничения в охоте

Иногда Князь может запретить охоту на определённую группу смертных. Запрет может касаться любого конкретного типа людей, даже столь узкого, как семья смертных (*“Никому не дозволено трогать потомков Филиппа Дэнфорта, потому что он спас мне жизнь, когда я сам был смертным”*), профессия (*“Полицейские нужны мне, чтобы избавиться от преступных группировок, нанятых отстранившимися”*) или даже демографическая группа (*“Как католик я глубоко верю в то, что только мы видим истинный путь, а потому Сородичам запрещается трогать всякого представителя нашей веры, чтобы мы могли и дальше нести окружающим Слово Божье”*). Безусловно, мотивы Князя в запрещении охоты на некую группу смертных могут быть и сугубо эгоистическими – так, он может питаться только одним типом смертных и запретить охоту на них, чтобы избавиться от конкурентов, - однако запрет от этого не становится менее значимым. Нарушителей, как правило, изгоняют – однако в некоторых местах наказанием за нарушение может быть смерть.

Титул, должность и пост

Кто обладает властью в обществе Проклятых? Чем отличаются Князь, Примоген и Шериф? Обладают ли они равными правами? В чём состоят их обязанности?

Здесь представлены наиболее значимые должности и посты, встречающиеся в доменах Сородичей. Не в каждом городе есть представители сразу всех должностей – в небольших доменах встречаются представители только двух или трёх из них, - однако они достаточно распространены, чтобы заслуживать отдельного рассмотрения. Обратите внимание, что хотя здесь они описываются под определёнными титулами, названия могут кардинально различаться в разных городах мира.

Князь

Князь – повсеместно встречаемая и наиболее значимая фигура, наделённая абсолютной властью над городом. Безусловно, некоторые из них слабее других, а некоторые являются лишь номинальными лидерами, служащими влиятельному Примогену или другим могущественным старейшинам. Однако в большинстве случаев Князь занимает свою позицию по одной-единственной причине: он оказался достаточно силен, чтобы получить власть в свои руки. Он может быть тонким политиком, взошедшим на престол благодаря многочисленным услугам, которые задолжали ему другие старейшины, и идущим по пути дипломатии и компромиссов. Или он может быть превосходным военачальником, пробившим себе дорогу к власти через запугивание и устранение конкурентов и чётко давшим понять, что он раздавит любого, кто посмеет обсуждать его методы. Большинство Князей находятся где-то между этих двух полюсов и имеют общие преимущества и характеристики, позволяющие им удержаться на вершине власти.

Само собой, Князь должен быть способен на что-то большее, чем притеснение окружающих и вынесение смертных приговоров. Его работа заключается не столько в том, чтобы править, сколько в том, чтобы регулировать возникающие ситуации. Домен вампиров похож на бурлящий котёл, в который брошены личные и общественные конфликты, мелкие ссоры и бесконечные политические манёвры, на которые вампиров неизбежно толкает жестокость, свойственная расе бессмертных падальщиков. Задача Князя – придерживать крышку над этим котлом (или, если точнее, *стать* этой крышкой). Причина, по которой так много Князей со временем превращается в ожесточённых деспотов, кроется именно в том, что им приходится сдерживать слишком много могущественных и амбициозных вампиров одновременно.

Необходимо заметить, что в некоторых городах (прежде всего в доменах отстранившихся и Картианцев) Князь может получить власть далеко не из-за одних своих личных способностей. Такой Князь может быть ставленником старейшин, а Картианцы даже пробовали учреждать открытое голосование. Чаще всего таких Князей в кратчайшие сроки свергают более сильные Сородичи - или же они сами становятся деспотами, чтобы обезопасить себя от угрозы свержения.

Другие титулы: Хотя наиболее распространённым термином во всём мире является *Князь*, некоторые правители предпочитают называть себя Кардиналами, Епископами, Архиепископами, Донами, Президентами (чаще всего этот титул принимают вампиры, выбранные путём голосования), Султанами, Лордами, Графами или другими титулами, соответствующими их прихотям и методам управления. Существует несколько самопровозглашённых “Королев”, а вот титула “Король” Сородичи, как правило, избегают.

Сенешаль

Будучи правой рукой Князя, Сенешаль отвечает за множество повседневных деталей, с которыми Князю приходится сталкиваться в ходе правления. В то время как Князь вынужден разбираться с возникающими конфликтами и следить за соблюдением Маскарада в своём домене, Сенешаль отвечает за то, чтобы всё шло гладко в самом правительстве. Он следит за ресурсами Князя, а иногда – сбережениями Примогена или других высокопоставленных лиц. Он следит за исполнением указов и планов Князя – как и за тем, чтобы ни один старейшина не заподозрил, что его соперники получают больше привилегий, чем он. Сенешаль обладает значительной властью в домене, поскольку именно он решает, чьи обращения передать Князю, кому назначить аудиенцию и в каком порядке. В ряде достаточно редких, но политически сильных доменов Сенешаль обладает столь значительным влиянием и такой осведомлённостью о событиях в не-жизни старейшин (часто превосходящей осведомлённость самого Князя), что трудно сказать, кто в действительности стоит на вершине власти.

Другие титулы: Хотя чаще всего для обозначения правой руки Князя используется титул Сенешаль, иногда вампиров, занимающих эту должность, называют Дворецкими, Казначеями, Мажордомами или Секретарями, а в ряде менее формальных доменов – просто помощниками.

Герольд

Герольдом называют глашатая Князя. Если Князь принимает решение, задача Герольда – обеспечить, чтобы городские Сородичи о нём узнали (разумеется, если это решение предназначено для их ушей). Если Князь собирает незапланированное собрание, задача Герольда – оповестить о нём всех, кто должен на нём присутствовать. Герольд провозглашает вынесенный приговор, представляет Князя на встречах, на которые сам Князь не смог (или не пожелал) явиться, или как-то иначе выполняет работу “главного секретаря”. Слово Герольда расценивается как слово Князя. Ряд вероломных или амбициозных Герольдов могут пользоваться этим в личных целях, передавая другим Сородичам приказы, которых Князь никогда не отдавал, но которые воспринимаются вампирами как слова Князя. Уже не один Герольд, ошибочно полагавший свои махинации незаметными, был жестокого наказан за эти вольности, так что сегодня опытный Герольд работает более-менее честно.

В небольших доменах должность Герольда чаще всего опускается, и его обязанности передаются Сенешалю (реже Шерифу) вдобавок к его повседневным обязанностям.

Другие титулы: Иногда представители этой должности носят титул Министра, Гонца, Глашатая, Делегата или Секретаря (разумеется, последнее не применяется в доменах, в которых такой титул уже передан Сенешалю).

Примоген

Если какой-то титул и можно назвать столь же почётным и распространённым, как титул Князя, то это *Примоген*. Примоген (в единственном и множественном числе термин не изменяется) формально служит советником Князя по вопросам политики. Истинное предназначение этой должности разнится от города к городу. В доменах, управляемых сильным и деспотичным Князем, совет нескольких Примоген может быть лишь формальностью - группой старейшин, готовых поддержать то, что прикажет им Князь. В большинстве доменов, однако, Примоген обладает подлинной властью, и Князь старается учитывать его мнение когда это только возможно – не только потому, что его совет может оказаться полезным, но и потому, что иначе Князь рискует вызвать гнев целой группы старейшин. Некоторые представители совета Примоген достаточно сильны (или их Князь достаточно слаб), чтобы они могли отменить изданный Князем указ. Реже Примоген и вовсе правит всем городом, пользуясь Князем как пешкой или же выступая в открытую в качестве органа власти.

Влиятельность и количество представителей Примоген может быть различным. Некоторые скрываются в тени и решают свои вопросы в тайных комнатах, обсуждая решения, которых требует ситуация. Другие собираются на запланированных собраниях и процедурах, выступая местным аналогом совета директоров, конгресса, античного греко-романского сената, религиозной еkkлeсии и любого другого собрания, которое только можно изобрести. Число советников варьируется от трёх старейшин в небольших городах до обширных советов, вмещающих более дюжины участников.

В большинстве случаев Примоген состоит из трёх старейшин, наделённых достаточной властью, чтобы занять это место в политической иерархии. Также широко распространены советы Примоген, члены которых сами решают, кого принять в свои ряды. В редких случаях Князь лично выбирает себе советников, но такое возможно лишь в тех городах, где Князь значительно могущественнее других старейшин. Как правило, совет Примоген состоит из представителей разных кланов и ковенантов, хотя в ряде доменов они могут быть и более однородны. Так, в городах, управляемых Картанцами, большинство советников будут представителями Картанского Движения, а в доменах, в которых Гангрел объявлены вне закона, в совете будут заседать представители других кланов.

Другие титулы: Подавляющее большинство советов (и их участников) носит название *Примоген*, однако в некоторых местах их могут называть Коллегией, Кругом, Сенатом, Трибуналом или же просто советниками.

Патриарх

Патриарх – неофициальный “глава” конкретного клана в пределах домена. Патриарх не занимает официальной должности в правительственной структуре. Однако, будучи самым могущественным представителем своего клана, он несёт ответственность за своих соклановцев. Эта обязанность может быть его личным выбором, который он сделал в стремлении обрести власть, а возможно, что другие Сородичи сами предпочитают обращаться к нему за советом. Как неформальный лидер Патриарх не имеет звания и служебного положения. Тем не менее, он обладает высоким общественным статусом, и поскольку эту позицию может занять только уважаемый и могущественный Сородич, обычно Князь и совет Примоген по меньшей мере прислушиваются к его мнению. Кроме того, зачастую Патриарх сам входит в совет Примоген, хотя это два разных титула: не всякий Примоген является Патриархом и не всякий Патриарх может стать Примогеном. Во многих городах нет собственных Патриархов, а ещё чаще Патриархи присутствуют в одних кланах и отсутствуют в других.

Погонщик

Погощник - ещё одна неофициальная должность, возможно, одна из самых необычных в обществе Сородичей. Задача Погонщика – “вдохновлять” соклановцев на посещение крупных собраний и следить за тем, чтобы их мнение было услышано на собраниях меньшего масштаба. Погонщик обеспечивает своему клану уважение со стороны четырёх других. Он служит одновременно влиятельным лидером, вышибалой, надсмотрщиком и голосом своего клана. Сородичи иногда ошибочно воспринимают Погонщика как помощника Патриарха; в действительности обе должности независимы друг от друга, и занимающие их вампиры порой даже находятся в довольно натянутых отношениях. Власть Погонщика над соклановцами продолжается до тех пор, пока у него хватает средств и влияния заставлять их поступать в согласии со своими намерениями. Погонщики встречаются только в городах с большим числом представителей одного клана, и только если среди них находится Сородич, который пожелает взяться за такую работу.

Другие титулы: За глаза Погонщиков без особой любви называют Рабовладельцами, Вертухаями, Надзирателями и другими куда менее любезными словами.

Гарпия

Гарпия – необычная должность в том смысле, что она может быть и официальной, и неофициальной. Говоря простым языком, Гарпия представляет “элиту вампиров”. В обществе Проклятых Гарпии играют роль знаменитостей, деятелей культуры и разжигателей сплетен. Другие Сородичи следят за мнением Гарпий, чтобы быть в курсе, кто в моде в этом сезоне, а чьи позиции и взгляды уже устарели. Язвительным комментарием Гарпия может повлиять на мнение общества куда быстрее, чем большинство Князей может даже надеяться.

Те из Гарпий, кто добился своего места и власти неофициально, только благодаря своим личным качествам и харизме, обычно пользуются большим уважением в обществе, чем те, кто был назначен Князем или Примогоном. Считается, что независимые Гарпии говорят то, что они действительно думают, в то время как получившие назначение сверху часто воспринимаются (справедливо или нет) как распространители Княжеской воли и даже пропагандисты правительства.

Шериф

Совмещая обязанности дознавателя, полицейского следователя и судебного исполнителя, Шериф следит за соблюдением законов и указов Князя, включая доставку нарушителей на его суд и – время от времени - приведение приговоров в действие. Некоторые Шерифы действительно верят во власть закона и стремятся служить обществу Сородичей и своим союзникам, всеми силами поддерживая порядок в домене. Другим просто нравится чувствовать свою власть, поскольку должность Шерифа позволяет смотреть на окружающих свысока и применять силу даже к тем вампирам, которых в обычной ситуации опасно было бы даже трогать. Некоторые Шерифы – тонкие и эрудированные дознаватели, в то время как другие не более чем громилы с высоким званием.

Другие титулы: Хотя чаще всего представителей этой должности называют Шерифами, в некоторых местах их могут звать Комендантами или Констеблями.

Цербер

Говоря простым языком, Цербер играет роль мускулов Князя (или Примогена). Если Шериф – это полицейский следователь, то Цербер – убийца и костолом. Он не расследует и не задаёт вопросов. Его работа – наказать того, кого приказано наказать. Бывает, что между Шерифом и Цербером вспыхивает конфликт из-за пересекающихся полномочий. Напротив, в других городах обязанности того и другого выполняет одно лицо. Хотя иногда Цербера могут задействовать для исполнения официальных и публичных наказаний, чаще всего это входит в обязанности Шерифа. Цербера же обычно зовут тогда, когда Князь хочет обойтись без посторонних глаз.

Другие титулы: В дополнение к Церберу такого громилу часто называют Ассасином, Архонтом, Гончей или Темпларом.

Смотритель Элизиума

Являясь одновременно организатором церемоний и хранителем вверенной территории, Смотритель Элизиума следит за порядком в зоне городского Элизиума, обеспечивая его готовность к высокосветским собраниям или другим официальным мероприятиям, поддерживая на его территории чистоту и оповещая о запланированных собраниях тех, кто должен на них присутствовать. Кроме того, в ходе мероприятия он следит за соблюдением запрета на насилие и нередко работает рука об руку с Цербером

или Шерифом. Во множестве городов обязанности Смотрителя передаются Герольду или Сенешалю; напротив, в крупных городах может существовать сразу несколько Смотрителей, иногда даже по одному на каждый Элизиум.

Распределение территорий

Хотя феодальная модель правления, на которой зиждется общество Сородичей, уходит корнями в средневековую форму правления смертных, лишь самые упрямые старейшины будут отрицать, что в современной политике смертных феодализм – ушедшее явление. Между тем, целый ряд причин, по которым феодализм исчерпал себя в мире смертных, проявляется и в политике вампиров. Однако в отличие от большинства человеческих государств правительство Сородичей нашло способ бороться с этой проблемой.

Если смотреть на факты, то современные города чересчур велики, население чересчур многочисленно, а количество мелочей, с которыми Князю приходится сталкиваться каждую ночь, не поддаётся подсчёту и практически не оставляет возможности править крупной территорией в одиночку. Лишь в самых ничтожных доменах Князь может действительно утверждать, что он правит всем доменом целиком. А потому в дело нередко вступает процесс распределения территорий, делящий весь домен на несколько “суб-доменов”, которыми управляют “меньшие Князья”, отвечающие за свои действия перед настоящими Князьями. Подобные “суб-домены” известны как землевладения, а управляющих ими Князей называют Регентами.

Регент аналогичен Князю во всём, кроме имени и одной существенной детали - он не имеет над землевладением настоящей власти и не является абсолютным его правителем. Вместо этого он назначается лично Князем и может лишиться своей территории так же быстро, как он её получил. Почти всегда назначение на должность Регента сопровождается клятвой верности – чаще всего такое встречается в доменах Вентру или ковенантов, тщательно соблюдающих традиции прошлого, наподобие Инвиктус или Ланцеа Санктум. И даже в менее консервативных доменах это назначение получить чрезвычайно трудно, а мудрый Князь всегда скрепляет лояльность Регента присягой, контрактом или другим официальным договором.

Уровень власти Регента над землевладением целиком зависит от могущества Князя и причины, по которой он получил назначение. Одно из преимуществ Регентства состоит в праве издавать собственные законы, если только они не противоречат законам Князя. Бывает, что Князь ограничивает свободу Регента (например, *«У тебя нет права назначать зоны Элизиума»* или *“Только я могу даровать право Обращения”*), но в остальном титул Регента фактически предоставляет правление собственной автономией, если только этого не запрещает сам Князь.

Регентами становятся по разным причинам. Некоторые из них – уважаемые или лояльные Князю старейшины, которых он награждает территорией с полным признанием их статуса, опыта и влияния. Большинство из подобных Регентов являются Патриархами или Гарпиями, хотя одно и не вытекает из другого. Случается, что Регентство получают возвращённые Князем *служители* или даже неонаты, задачей которых становится поддержание домена и слежение за порядком на его территории (вне зависимости от того, является ли это назначение испытанием, наградой, ухваченным шансом или наказанием). Другие Регенты являются важными лицами в своих кланах или ковенантах и получают землевладение в качестве признания их авторитета – подобно тому, как в истории смертных епископы и архиепископы получали земли от Церкви. Множество сверженных Князей, которых пощадил новый правитель, становятся Регентами – либо с той целью, чтобы новый Князь удостоверился в их лояльности, либо для того, чтобы было удобно следить за их действиями. Только в редких случаях новый правитель одаривает сверженного соперника этой землёй.

Землевладения

Подавляющее большинство Сородичей смешивает понятия землевладений и охотничьих угодий (**см. стр. 115**). Хотя эти термины зачастую пересекаются, их нельзя назвать синонимичными. Землевладение представляет собой территорию, управляемую Регентом и находящуюся внутри большей территории. Например, чрезвычайно могущественный старейшина претендует на некую землю, и Князь решает удовлетворить его притязания. В этом случае Князь может стремиться обязать себе этого старейшину, или он просто не чувствует в себе сил вступить с ним в конфликт. В других случаях Князь может удерживать власть над доменом, который был присоединён к большему домену и таким образом стал землевладением.

Иногда бывает, что Князь просто наградил своего слугу или союзника правом владеть небольшой частью его домена. Так или иначе, Князь остаётся в выигрыше. Он передаёт обязанности по заботе о территории и слежению за соблюдением традиций союзнику, одновременно наделяя того достаточной властью, чтобы тот остался признателен Князю, и вместе с тем сохраняет право одним словом убрать своего ставленника с этой должности, если тот начнёт строить против него планы или иначе станет опасен.

В других случаях, если Князь не намерен наделять Регента слишком большой властью, он может даровать последнему “право на охоту” в пределах избранной территории. Впрочем, находчивые Сородичи часто добиваются настоящей власти в этих владениях путём обмена дарованного права на услуги местных вампиров и даже небольшие землевладения внутри более крупных (в конце концов, на своей территории Регент обладает всеми правами Князя). Мудрый Князь часто предоставляет таким вампирам возможность самостоятельно проталкиваться к позициям власти в его домене, оставляя ответственность за их действия целиком на них самих. Не столь мудрые и куда более деспотичные Князья, напротив, стараются ограничить самовольное деление землевладений. Большинство из таких потенциальных тиранов вскоре оказываются свержены группой подданных, утомлённых и раздосадованных отсутствием всякой политической перспективы.

Нетрадиционные домены

С эволюцией понятия “суб-доменов” размывается и само понятие домена. В то время как одни Князья могут передавать Регенту право владения этническим гетто или престижным кварталом, другие – особенно в наше время – наделяют своих подопечных властью над сферами влияния. Эта власть может быть ограничена пределами землевладения или же проявляться во всём домене. Так, Князь, признающий авторитет одного из подданных, может передать ему в качестве личного домена управление правоохранительными органами. Сородич, владеющий крупной собственностью в торговом порту, может получить от Князя домен в виде владения “доками” – и как географической единицей, и как судоходной экономикой в целом.

Власть над такими доменами столь же реальна, как и власть над физическими землевладениями. Тем не менее, соблюдать границы подобных доменов заметно сложнее. В конце концов, когда новоприбывший вступает в чужие владения, он понимает, что пересёк чёткую, обозначенную границу физической территории. Но как далеко распространяется власть над нетрадиционными доменами? Если Сородича наделяют влиянием на структуры здравоохранения, будет ли он управлять всеми клиниками (безусловно), частными практиками (возможно) и городскими аптеками (вероятно, нет)? Если только Князь сам не обозначает пределы этих доменов – что зачастую приводит к нелепым многосоставным титулам и становится головной болью награждённого вампира, - границы таких владений остаются довольно размытыми.

Нетрадиционный домен становится палкой о двух концах. Регент такого домена должен быть куда бдительнее, чем любой из хозяев физических землевладений. В конце

концов, как вампир, наделенный властью над “правоохранительными органами”, может быть уверен, что никто из служащих там людей не служит одновременно другим городским Сородичам? Кроме того, другие Сородичи, находящиеся вне его домена, могут воспринять власть такого Регента несколько шире, заподозрив, что он претендует на монополию над определёнными аспектами их не-жизни, что в результате обратит против него множество местных Сородичей. Регент сферы изобразительных искусств или Регент финансов также могут встретить значительное сопротивление. Это не обязательно должно привести к конфликту, однако тот факт, что Сородичам с таким странным доменом придётся защищать и удерживать свою власть над ним силой, куда вероятнее того, что им позволят беспрепятственно завладеть обширной сферой влияния.

Территориальные конфликты

Иногда распределение территорий приводит к возникновению конфликтов между Регентом и Князем, а куда чаще – между несколькими Регентами. Временами – хотя и довольно редко – Регент может обладать достаточной властью, чтобы издавать указы, противоречащие законам Князя, или вовсе не подчиняться приказам сверху. В других ситуациях могут пересекаться несколько “суб-доменов”, особенно в случае с нетрадиционными доменами, наложившимися на домены географические. К примеру, кто отвечает за расследование преступлений на территории землевладения – Регент этой области или Регент правоохранительных органов?

В большинстве таких ситуаций Князь города остаётся в выигрыше, потому что распря между Регентами отвлекает от него их внимание. Даже если вражда принимает трагический оборот и заканчивается Окончательной Смертью одного из Регентов, у Князя появляется возможность подарить освободившееся владение ещё кому-нибудь из своих подопечных.

Как нетрудно догадаться, вражда между правителями разных землевладений вполне привычна в обществе Проклятых. Она редко выходит за рамки типичных раздоров и склок, но вместе с тем может быть и достаточно кровопролитной и продолжительной, как и в случае с любой другой ссорой между вампирами. Впрочем, иногда такая вражда может ввергнуть весь город в состояние настоящей гражданской войны, хотя опытный Князь, как правило, успевает вмешаться в конфликт и охладить пыл его участников прежде, чем ситуация примет непоправимый оборот.

Общественная жизнь

Хотя значительная часть деятельности вампиров имеет политическую подоплеку, взаимоотношения между Сородичами не ограничиваются одной лишь политикой. Безусловно, немало подобных взаимоотношений решается на общественных собраниях, но их конечные цели могут быть самыми разными. И хотя иерархия власти вампиров имеет чёткую структуру, все стороны этого социума невозможно описать даже в целой книге.

Реквием всякого Проклятого – явление необычное. Как уже говорилось выше, вампиры – одинокие хищники, и в то же время они сбиваются в группы, которые позволяют им держать в рамках чувство своего бесконечного одиночества. У каждого Сородича есть своя причина взаимодействовать с остальными. Для Дэва важны эмоции, возникающие в процессе общения. Представители клана Вентру могут наслаждаться властью и положением в обществе других Проклятых. Гангрел (при правильно сыгранных картах) могут наслаждаться полной свободой действий. И даже представители кланов Мехет и Носферату порой нуждаются в том, чтобы выйти из темноты и забыть о своей монструозной натуре хотя бы на какое-то время.

Ниже представлены только несколько из великого множества примеров, показывающих, как Сородичи могут встречаться и взаимодействовать друг с другом без галстуков, как личность с личностью. Безусловно, происходящее на таких собраниях

также может касаться политики (и лишь самые наивные из вампиров могут считать, что подобное происходит редко), однако такие моменты всё равно не являются главными событиями ночной жизни вампиров.

Ночная жизнь: Проклятых часто можно увидеть в клубах, барах, бассейнах, гостиницах и других местах, где смертные наслаждаются своей жизнью. Большинство Проклятых посещает такие места с двумя целями: найти жертву, которая сама пойдёт в руки, и поучаствовать в долгожданной беседе с кем-нибудь, кроме других вампиров.

Культурные мероприятия: Всякий раз, когда смертные организуют выставку в картинной галерее, ставят балет или оперу, открывают церемонию в городском музее или как-то иначе проявляют свою уникальную деятельность, свойственную только людям, можно заранее предсказать, что на всех этих мероприятиях будут присутствовать и вампиры, выискивающие себе жертв среди этого великолепия или работающие над другими, известными только им задачами. И это вовсе не обязательно должно быть собрание смертной элиты: картинная галерея вполне может выставлять работы голодающего художника-авангардиста, а театральная постановка может и не быть шедевром Бродвея.

Вечеринки: Что может больше отвлечь от мыслей о своём вечном Проклятии, чем празднование – по любому поводу? Вечеринки могут быть и официальными празднествами, и безбашенными гулянками – от званых ужинов в известнейших ресторанах и частных особняках до мероприятий на грязных складах, андерграундных рейвов и фестивалей неформальной музыки. Некоторые Сородичи даже сами организуют различные вечеринки с контингентом от околотовторианского высшего света до представителей социальных низов. Иногда на эти вечеринки приглашают и смертных – а иногда и нет, в зависимости от масштаба и целей мероприятия.

Религиозные церемонии: В старину церковь была сердцем общества, и даже сегодня, когда религия вышла из моды, последователи одной веры обычно держатся вместе. В доменах с ярко выраженным духовным или религиозным характером большинства представителей и ковенантов церковные мероприятия часто лежат в основе взаимоотношений между Сородичами. Помазание новообращённого или принятие нового вампира в ряды верующих может собрать в одном месте представителей всех социальных слоёв. Иногда в религиозных церемониях принимают участие смертные – либо как объекты жертвоприношения, либо, как в случае с сектами, объединяющими догмы вампиров и смертных, в качестве полноценных участников.

Салоны: Салоны предоставляют места для интеллектуальных собраний, на которые Сородичей приглашают для обсуждения определённых вопросов. Иногда предметом обсуждения может быть новая философия, скандал или научная гипотеза. В других случаях в салоне могут обсуждаться и более классические или даже античные вопросы. Салоны могут использоваться для официальных высокосветских собраний, как и в случае с одноимёнными историческими кружками, или же для неформальных встреч, на которых Сородичи обсуждают свои личные страсти со всяким, кому интересно об этом слушать. Также салоны приносят немалую долю престижа их владельцам – само собой, если они хорошо справляются со своей ролью.

Элизиум: Не всякая встреча в Элизиуме назначается Князем для обсуждения политических вопросов. Иногда Сородичи собираются здесь просто для того, чтобы побеседовать друг с другом, не вспоминая о всякого рода...неприятностях, которые иногда возникают между ними. Большинство зон Элизиума открыто в любое время после наступления темноты (само собой, исключительно для Сородичей), увеличивая тем самым количество мест, в которых вампиры могут встретиться и побеседовать в относительной безопасности.

Пляска Смерти

На протяжении всей своей долгой истории вампиры схлёстывались друг с другом в вечной борьбе – самой холодной из всех холодных войн, которая никогда не выходила из теней за пределами поля зрения смертных. Каждую ночь этот смертоносный конфликт, известный как Пляска Смерти, грозит разорвать на части всю расу Сородичей.

Для вампиров участие в этой войне становится одновременно началом и концом их не-жизней. Хотя выживание всех Сородичей кроется в объединении, раса вампиров уже изначально предрасположена к кровопролитию и жестокости. Каждую ночь они ждут, что настанет час, когда эта война поглотит их всех - а поэтому беспрерывно поддерживают друг с другом контакт из страха, что однажды им придётся бороться против всех представителей своей расы. Этот конфликт – самый великий и трагический парадокс общества Проклятых, и вместе с тем он - фундамент всего их существования.

Deus Vult⁴

Кому-то может показаться забавным, что именно христианство положило начало дьявольской Пляске Смерти. Раскол общества смертных на фракции распространился по территориям Европы и Священной Земли подобно лесному пожару – а первое время что-то подобное происходило и в Риме. Вскоре после распятия Иисуса Христа “Дети Лонгина” (как, по утверждениям членов этого ковенанта, следует называть самых первых задокументированных вампиров) с небывалым усердием принялись собираться в залах, залитых светом лучин, вознося молитвы Отцу, чьи поступки и привели к их проклятию, вместе с тем безропотно и бездумно следуя всему, что говорили им Сиры. Мир смертных менялся, а вместе с ним менялись и Проклятые. Немало вампиров уподобляло акт воскресения Христа Обращению, которое пережил каждый из них, и хватало Сородичей, которые до остервенения спорили о природе божественных сил этого человека. Некоторые святотатцы считали, что Иисус был вампиром – или, возможно, что это на самом деле был Лонгин. Само собой, все эти веяния ещё больше послужили разъединению старейшин и молодых Сиров.

Но уже в Тёмные Века то, что в течение многих столетий считалось неискоренимой ересью, превратилось в порядок ночной жизни. Многие искренне верили, что Господь проклял весь этот мир, и отбрасывали традиции прошлого, принимаясь с жадностью утолять свои прихоти и услаждать мелочный эгоизм. Распри между Сородичами приобрели повсеместный характер, а Сиры тщетно пытались удержать своих потомков в узде посреди этого океана тьмы и огней. В обществе Проклятых зародилось множество религиозных сект, каждая из которых имела свой взгляд на происхождение вампиров и их место в мире, сотворённом Богом. Немало вампиров влилось в ряды Святой Церкви и её последователей, и в крестовых походах раннего и среднего периода они сыграли огромную роль. Слово Божье стало оружием, которое Проклятые направляли друг против друга во имя праведности или власти - один искуснее другого. Когда же их демоническая натура раскрывалась, кровопролитие с лёгкостью решало этот вопрос.

Война между Проклятыми достигла своего апогея во времена святой инквизиции. Их борьба стала столь явной, а надменность – столь абсолютной, что смертные больше не могли не замечать следов их деятельности. И хотя отчасти это было вызвано повсеместным нарушением Первой Традиции, куда больше вампиры нарушали первоначальный запрет на братоубийство, практически не испытывая былой любви и почтения к воле Господа (или подобной сущности).

После того, как костры инквизиции стихли, Сородичи обнаружили, что их численность разительно сократилась, замки лежат в руинах, общество безнадёжно разрознено и практически каждую ночь возникают новые, незнакомые фракции. Однако увидев результаты своей вражды, вампиры не стали искать причину своей трагедии, а

⁴ По воле Господа (лат.)

принялись втайне обвинять друг друга в развале старой системы – и так вся раса Сородичей стала ещё разобщённое. Там, где раньше заключались открытые договоры и принимались решения о политике домена и деятельности отдельных Сородичей, теперь втайне сплетались схемы и планы, на осуществление которых порой уходили десятки лет. Безусловно, вампиры по-прежнему бились друг с другом и ни на минуту не прекращали своей Пляски Смерти, однако теперь они ощутили её настоящий вкус, научившись искусству тихой и незаметной игры. Вампиры всегда были терпеливыми учениками (когда твой учитель – бессмертие, трудно не научиться терпению), но теперь они поняли, как использовать это терпение в своих целях.

Пусть говорит кровь

Наступление индустриальной эпохи сопровождалось катастрофическим разобщением социума Сородичей. Города разрастались в астрономических масштабах, а с каждым технологическим достижением появлялся ещё один способ влияния на мир смертных. По той же причине концентрация власти и денег в одном домене стала куда более ценным ресурсом среди Сородичей. Получить доступ к городским территориям стало намного труднее, и первое время среди Сородичей огромным влиянием обладали политические группировки. Изменения, вызванные пришествием новой эры, требовали и изменений в мире вампиров, однако, что вполне свойственно расе эгоистичных хищников, мало кто из вампиров взял на себя ответственность проследить, чтобы все в равной степени адаптировались к этим изменениям.

Даже с расширением мира смертных вампиры не перестали играть в любовь и ненависть, друзей и врагов. Однако теперь они не могли строить планы по перемещению персональных армий на территории окружающих стран, как не могли и командовать легионами кровных рабов и потомков, готовых по мановению руки броситься в битву, как это было в прежние времена. Вампиры стали шакалами среди смертных, территориальными паразитами, не обладающими ничем, кроме земли и пищи. С наступлением рассвета вампир должен был спрятаться на своей территории, хотелось ему называть её домом или нет. Столкнувшись с осознанием своей несвободы, многие из вампиров решили, что раз им не суждено покинуть свою тюрьму, то необходимо добиться над ней абсолютной власти. Так многие из них вновь погрузились в политическую борьбу. Только став надзирателем над своей тюрьмой, можно понять, как она работает из ночи в ночь.

Такое понимание власти и контроля лежит и в основе современной Пляски Смерти. По мере того как проходят годы, вампиры чувствуют, как бразды правления медленно, но неизбежно выскальзывают из их намертво сжатых когтей. Хотя Проклятые и обладают временной властью, они могут лишь наблюдать за тем, как кипит жизнь в окружающем мире, без всякой возможности создавать, строить и развивать что-либо, как это было в прежние времена. А потому они стремятся накопить как можно больше влияния и могущества в обществе смертных в надежде почувствовать свою связь с современным миром, стараясь набрать ещё больше материальных ресурсов, которые помогли бы им возместить нехватку духовной и творческой власти над своим существованием.

Что ещё хуже, нередко Сородичи, слабо связанные с окружающим миром, могут судить о своём иллюзорном успехе лишь по достижениям других Проклятых. Если у их братьев или сестёр всё идёт из рук вон плохо, значит они, вне всяких сомнений, добились значительного успеха. Эта психологическая установка продолжает расти в сознании вампира до тех пор, пока во всём мире для него не остаётся ничего, кроме борьбы за власть. Некоторые Сородичи принимают это как данность и даже порой заявляют, будто подобное существование – единственный способ поддерживать хоть какой-то мир среди Проклятых на протяжении долгих столетий. В доказательство своих взглядов они приводят тот факт, что только Сородич, добившийся абсолютной власти над окружающим миром, не нуждается в диаблери и братоубийстве. Мало того, такие Сородичи иногда

заявляют, что Пляска Смерти – путь к истинному спасению расы вампиров. Не стоит и говорить, что огромное количество Сородичей приходит в ужас от таких заявлений, однако эта теория хорошо показывает, как далеко могут зайти вампиры в попытке дать хоть какое-то рациональное объяснение тому, чем они стали.

Туман Вечности

Современные неонаты часто бывают шокированы, узнав, как мало достоверного известно вампирам об их собственной расе. Такие Сородичи допускают ошибку, которую совершали до них и другие: они полагают, что существа, способные жить вечно, способны и *помнить* вечно. Особенно сильно этот шок отражается на неонатах, Обращённых в последние три десятилетия, поскольку доступность и распространённость информации любого рода кажется им естественной. Услышав об истинном возрасте расы вампиров, многие из них загораются – можно даже сказать, что *заболевают* – идеей отыскать по-настоящему древних вампиров и узнать от них о местах, людях и событиях далёкого прошлого.

Уже вскоре они узнают, что память – весьма ненадёжный спутник вампиров. Если бы даже в сознании бывшего смертного и могли уместиться все сведения, увиденные, прочитанные и пережитые им в течение нескольких сотен лет, сама физиология вампиров помешала бы этим сведениям сохраниться в чётком и незамутнённом виде. Сила крови любого вампира неумолимо растёт на протяжении всего времени, в течение которого он поддерживает бодрое и активное существование в мире смертных – а с увеличением силы крови вампиру становится всё сложнее поддерживать связь с окружающей действительностью. По-настоящему сильная кровь требует соответствующего источника энергии. Такой вампир может питаться лишь кровью других Сородичей – что практически неизбежно ведёт к страшнейшему греху, известному как *диаблери*. Для того чтобы совладать со своей чудовищной жадой, вампир должен впасть в состояние спячки, позволив крови ослабнуть и медленно возратить ему прежнее равновесие. Что ещё хуже, некоторые виды деятельности Сородичей могут преждевременно укрепить силу крови вампира, что неизбежно приводит к сильнейшим умственным отклонениям, страданиям и расстройствам.

Один этот факт ставит под вопрос способность старейшин помнить детали прошедших столетий, однако кровь – не единственная и даже не самая главная причина отсутствия чётких сведений об истории Проклятых. Как уже говорилось, когда старейшина подчиняется необходимости восстановить свои силы, он переходит в состояние коматозной спячки, известной как торпор, в ходе которой потребности его сущности ослабевают. Пребывая в торпоре, вампир не нуждается в крови для поддержания своего неподвижного состояния – он лишь дремлет, медленно омолаживая своё тело с каждым прошедшим годом, в течение которого его кровь возвращается на более-менее контролируемый уровень.

Тем не менее, продолжительность и характер спячки, вызванной необходимостью торпора, вызывает ряд сопутствующих трудностей. Пребывание в торпоре означает незыблемое состояние, подобное дрёме, которая длится на протяжении десятилетий. Видения, образы и воспоминания о событиях прошлого (а возможно, и будущего) наполняют одурманенное кровью сознание дремлющего вампира – и это только в том случае, если он переживает свой торпор сравнительно безболезненно. Для некоторых вампиров подобное состояние превращается в бесконечный ночной кошмар, пропитанный жуткими воспоминаниями о зверствах и поражениях прошлого. Представьте эффект сильнодействующего наркотика и дополните его чувством тотальной дезориентации, свойственной самым глубоким снам: результатом будет именно то, что час за часом переживает вампир в состоянии торпора. А теперь представьте подобное психологическое состояние, продолжающееся 50 лет. Как насчёт 100 лет? Последствия могут быть нешуточными.

Даже сильнейший человеческий разум едва ли сможет выдерживать такое психологическое давление дольше нескольких дней, не говоря уже о годах. Пробуждение от подобного состояния ввергло бы смертного в состояние глубочайшего шока или, возможно, свело бы его с ума. Вампиры же вынуждены подвергаться этим страданиям неоднократно и регулярно – в обратном случае они просто не смогут поддерживать своё существование на протяжении многих столетий. Можно ли после этого считать удивительным, что их представление о времени, как и воспоминания о событиях прошлого и их последовательности, несколько искажены - а порой искажены и весьма значительно? Безусловно, кто-то оказывается слишком слаб, чтобы регулярно выдерживать эту психологическую пытку. Разум таких вампиров в конце концов даёт сбой, не выдерживая напряжения и лишая их возможности пробудиться по собственной воле. Ходят слухи, что сотни, если не тысячи таких Сородичей лежат глубоко под землёй, утратив над разумом оболочку здравого смысла подобно очищенным зёрнам, с которых содрали всю кожу. Кое-кто верит, что одной ночью все эти обезумевшие вампиры восстанут, чтобы охотиться на Сородичей и их общество, которого они навсегда лишились.

Дальновидные вампиры следят за тем, чтобы самые важные их мысли и воспоминания оставались свежими и, что ещё важнее, неискажёнными. Многие пользуются дневниками и другими стандартными средствами записи дат и событий; другие же прибегают к менее обычным и даже мистическим способам. В частности, группа вампиров, известная как *Агонисты*, взялась за составление перечня знаний, утраченных Сородичами на протяжении длительного времени или торпора, одновременно стараясь хоть как-то смягчить тяжелейшие эффекты этой великой спячки. Пока что значительных успехов в достижении последней задачи Агонистам достигнуть не удалось, однако они находятся в процессе активного поиска по всему миру. Так, чувствуя неумолимое приближение торпора, некоторые старейшины приглашают кого-нибудь из Агонистов для наблюдения за их состоянием – как и для помощи в сохранении некоторых особенно важных воспоминаний. Члены группы пристально следят за тем, чтобы воспоминания их клиентов держались в тайне, и мало у кого был повод обвинить их в неточности записей.



Отыгрыш тумана вечности

Хотя туман вечности может показаться излишне суровым явлением для игроков, желающих отыграть роли многовековых вампиров, следует понимать, что этот феномен - скорее благословение, чем проклятие. В первую очередь, он позволяет дать логичное объяснение незнакомству игрока с определёнными историческими фактами, которые его персонаж “должен” знать. Даже если его герой повидал события 1483 г., из-за психоделической природы торпора его воспоминания об этих временах сегодня могут быть чрезвычайно отрывочными. Так что если игрок перепутает имена видных лиц той эпохи или не сможет вспомнить важные исторические события, он всегда сможет объяснить это результатом длительного торпора его персонажа. Благодаря этому игрок может сфокусироваться только на том, что действительно должен знать его персонаж: на его биографии, на событиях, в которых он участвовал или свидетелем которых он некогда был, на общем “духе” ушедшей эпохи и так далее. При этом он не будет чувствовать себя глупо и неуверенно из-за того, что забудет то или иное событие той поры.

Ещё одним преимуществом столь ненадёжной памяти является гибкость этой системы по отношению к развитию персонажа и его отыгрышу. Если игрок собирается уделить внимание ранее неисследованной части сюжета или направить развитие своего персонажа в определённую сторону, он всегда может “вспомнить” какое-нибудь событие прошлого, которое окажет существенное влияние на настоящее. Возможно, жестокий и бессердечный вампир внезапно вспоминает о давно забытой любви или великодушном

поступке, который он некогда совершил, и решает искупить свои нынешние грехи (повысив тем самым уровень Человечности). Или полученный во сне образ пылающих зданий напоминает ему о славных битвах далёкого прошлого, вдохновляя вампира на то, чтобы впервые за последние несколько сотен лет взять в руки меч (и повесить очки Холодного оружия). Просто запомните два ключевых принципа, которые помогут вам в использовании подобных воспоминаний. Во-первых, спросите Рассказчика и других игроков, участвующих в эпизоде, затрагивает ли это воспоминание их персонажей или события текущей игры. Во-вторых, не пытайтесь использовать все эти неожиданные проблески воспоминаний для того, чтобы оправдать использование информации, которую персонаж знать просто не может.

Помните, что использование тумана вечности не следует полностью отдавать на откуп самим игрокам. Изобретательные Рассказчики могут найти и другие способы отыграть длинные промежутки времени, заполняя их туманными образами, изменёнными воспоминаниями или даже полной потерей памяти древним Сородичем. Ложные воспоминания, галлюцинации, инциденты, связанные с прошлым вампира, изменённые записи в дневниках, неправильное восприятие окружающих событий, забытые преступления, самозванцы, выдающие себя за старинных друзей, давно потерянные единокровные (или даже потомки), древние распри... список возможных приёмов и зацепок для развития сюжета можно продолжать практически бесконечно, не говоря уже об их гибкости при внедрении в историю.

Тем не менее, несмотря на всю свою эффективность, туман вечности не предназначен для постоянного изменения образа персонажа. Игроки очень чувствительно реагируют на любые факты, касающиеся биографии и личности их персонажей, и на это у них есть веские основания. Если вы хотите прибегнуть к туману вечности для того, чтобы представить игрокам новый элемент сюжета, который показывает в ином свете всю историю персонажа или даже его самого, вам следует для начала поговорить с самим игроком. Многие игроки согласятся на использование подобных идей ради повышения драматизма, даже если они на какое-то время и затруднят их героям жизнь. В противном случае очень скоро вы можете обнаружить, что сюжетный поворот направил весь ход истории в совершенно другую сторону, потому что игроку не захотелось вносить изменения в образ своего персонажа и принимать новые элементы его биографии.



Путь Всего Сущего

Привычка строить планы, сплетать интриги и разрушать не-жизни своих собратьев одновременно и свойственна натуре Сородичей, и противоречит ей. Это судьба всех вампиров и вместе с тем личный выбор каждого Проклятого. Даже те, кто старается сделать мир куда более приятным местом для своих единокровных (или хотя бы для определённой их части), чаще всего преследуют ошибочные идеалы и цели, что приводит к ещё большему разобщению Проклятых. Некоторые даже верят, что это естественный ход вещей: воля Господа, проявление врождённого зла или же наиболее гармоничный образ существования столь противоестественных созданий, как вампиры.

Другие с ужасом наблюдают за течением Пляски Смерти и видят все основания опасаться за будущее Сородичей. В далёком прошлом вампирам уже приходилось сталкиваться со старейшинами, которые вполне могли быть основателями современных кланов. Сородичи столь почтенного возраста всегда внушали ужас в сердца окружающих (не без причин), и наиболее распространённым способом борьбы с этой проблемой было полное её игнорирование. Достаточно притвориться, что нет никакой угрозы, и проблема решится сама собой.

Так же поступают и с новостями, которые распространяют по разобщённым доменам Проклятых многочисленные пешки и информаторы. Эти новости гласят о пришествии Апокалипсиса, который обрушится на Сородичей, сбившихся с пути. Кое-кто верит, что в

мире и в самом деле появятся вестники Судного Дня, воплощающие предсказания, известные Сородичам по множеству священных и оккультных писаний, – что Лонгин или Праматерь Чудовищ будут засчитывать каждому из вампиров его грехи, что Дракула возвратится в свой ковенант, чтобы вычистить из его рядов тех, кто привёл его в нынешний беспорядок, или что только самые чистые совестью смогут выжить, какую бы форму ни приняло это жуткое правосудие. До сих пор многие проводят долгие ночи за изучением текстов и ритуалов, выискивая знамения и предсказания того, как скоро наступят эти зловещие времена. Они искренне верят в слова пророков и безумцев из числа Проклятых, и помощи Господь тем, кто не принимает их всерьёз. Другие считают, что все эти истории – не более чем обычные слухи или очередная политическая уловка, рассчитанная на невежество молодых или слабоумных. Встречаются и те, кто полагает, что множество точек соприкосновения во всех этих текстах (как и сама их загадочная натура и форма) предсказывают возвращение представителей родословной или ковенанта, известного как *Мойры*. Считается, что они исчезли ещё в древние времена, но вампиры из ночи в ночь продолжают шептать это имя.

Так или иначе, все Проклятые (во всяком случае, среди тех, кто вообще удосужился задержать на этом внимание) согласны с тем фактом, что в современные ночи Пляска Смерти вступает в новую эру. Лишь за последние три десятилетия технологические достижения позволили междоусобицам между вампирами вспыхнуть в сферах, о которых никто раньше даже не слышал. Молодые, сообразительные вампиры способны использовать Интернет не хуже, чем любой другой инструмент обмана и манипулирования, а учитывая развитие оптоволокну, информационных систем и других новейших изобретений, возможности для Пляски Смерти сегодня практически безграничны. Никогда ещё искусство войны не достигало таких высот, и, если только забыть о едва заметном сопротивлении разума, всё это звучит для типичного Сородича просто великолепно.

Так что потомки продолжают плести интриги и заговоры против Сиров, а Сиры продолжают плести интриги и заговоры против потомков и конкурентов. Ковенанты продолжают соперничать друг с другом, а независимые борются за свою независимость. Ни в одном из городов мира не видно никаких признаков спада деятельности Картианцев (к добру это или нет), а где-то в тениях скрываются представители Колдовского Круга, ни на минуту не ослабляя бдительности и не открывая своих истинных лиц. Всё готово к началу нового представления в Пляске Смерти. Актёры заняли свои места. Никто и не думает отказываться от игры, которая ждёт их впереди.

В конце концов, они уже играли во что-то подобное раньше.

Истина в крови

Обладая чередой уникальных качеств, *Витэ* Сородичей особенным образом реагирует на кровь других вампиров. Причины этой реакции неизвестны. Ещё ни один гематолог или специалист по крови вампиров не изучал должным образом этот феномен – так же, как оккультисты пока не могут сказать чего-то конкретного о самой природе проклятия вампиров. И тем не менее, взаимодействие Сородичей с кровью происходит достаточно часто, чтобы его эффекты были известны любому вампиру.

Метка Хищника

Когда Сородич встречает другого вампира, он инстинктивно понимает, кто перед ним – по всей видимости, внутренний Зверь при близком контакте со Зверем другого вампира оповещает об этом своего носителя. Если двое вампиров встречаются в первый раз, их волосы встают дыбом, клыки вытягиваются, и они оба чувствуют страх или позыв бороться за свою территорию. Эта реакция восходит ещё к первобытной, звериной натуре Сородичей. Вампир с сильной кровью видит в незваном госте угрозу своему положению, в то время как обладатель более слабой крови испытывает паническое желание бежать

прочь от грозного хищника. Из-за всплеска звериных инстинктов оба вампира рискуют впасть в состояние безумия. Так, агрессивный Сородич чувствует позыв напасть на соперника и утвердить своё превосходство, а более слабый испытывает непреодолимое желание броситься прочь. Сородичи с одинаковой силой крови чувствуют равное желание напасть друг на друга, чтобы раз и навсегда решить вопрос превосходства. Само собой, если Сородичи знают друг друга, такие позывы могут и не проявляться, однако встреча двух незнакомых друг с другом Сородичей может быть ужасающим (или извращённо-волнующим) опытом.

Сладчайший грех

Кровь Сородичей обладает одновременно острым и сладким вкусом, поражающим чувства запретными, опьяняющими оттенками. Всякий, кто пробовал кровь Сородича - и в особенности могущественного Сородича, - обнаруживает, что его так и тянет вновь ощутить её вкус. Хотя сами Сородичи никогда бы не унизились до того, чтобы признать свою кровь наркотиком, окружающая действительность не склонна спрашивать их мнения по этому вопросу. Витэ Сородича может вызвать привязанность или даже непреодолимое влечение, а порой от него возникает и полноценная зависимость.

Неудивительно, что поглощение крови других Сородичей вызывает в обществе Проклятых откровенное неприятие. Хотя в некоторых обстоятельствах (вроде встречи любовников или другой крепкой связи между вампирами) к этому могут отнестись с пониманием, чаще всего вампира, который приобретает привычку кормиться кровью Сородичей, в лучшем случае считают падшим дегенератом; в худшем – потенциальным диаблеристом.

Винкулум

Не в последнюю очередь отвращение Проклятых к тем, кто вкушает крови других вампиров, вызвано эффектом Винкулума, также известного под названием *“Узы Крови”*. Вампир, трижды выпивший крови одного и того же Сородича, переходит в уникальное состояние эмоциональной привязанности. Винкулум порождает в сердце вампира сильнейшую (но совершенно искусственную) любовь к Сородичу, кровью которого он троекратно питался.

Вампир под воздействием Винкулума становится кровным рабом своего хозяина. Сородич, к которому он привязан Узами Крови, известен как повелитель или домитор. В обществе Проклятых термин “раб” применяется именно к Сородичам под воздействием Винкулума. Смертных, вкусивших крови вампира и ставших его рабами, принято называть гулями (**см.стр. 113**). Впрочем, чётких границ здесь не существует. Вампир вполне может иметь рабов среди смертных, которые и не будут гулями, поскольку один только факт, что смертный вкусил крови Сородича, не делает его гулем. Кроме того, те из смертных, кто пробовал кровь вампира, приобретают качества и способности гуля лишь на определённый срок, пока Витэ Сородича не покинет их организм - однако сила Винкулума может преодолеть это ограничение. Ходят слухи, будто эффект Винкулума может подчинить воле Сородича даже самых безудержных сверхъестественных существ – впрочем, едва ли хоть у кого-нибудь найдутся данные, подтверждающие эту теорию.

Хотя нельзя утверждать, что рабы всецело принадлежат своему хозяину, это недалеко от истины. Они вечно испытывают чувство искусственной преданности, привязанности и любви к повелителю, даже если и ненавидят его в глубине души за своё подавление и унижение. Слабовольных, наивных, психически неуравновешенных или тех, кто подчинился вампиру по собственной воле, Винкулум заставляет посвящать хозяину всю свою жизнь без остатка. Чаще всего Винкулум заканчивается именно этим, поскольку большая часть рабов или хорошо понимает, что с ними происходит, или придаёт своим отношениям с домитором романтическую окраску. Гули, видящие в своих повелителях тёмных ангелов, или двое вампиров-любовников, до конца времён закрепляющие свои

чувства взаимной кровной привязанностью, или даже распутные “куклы”, готовые усладить вкусы своих бессмертных хозяев собственной кровью, - практически все они подвергались Винкулуму добровольно и без сожаления (во всяком случае, в первое время). Другие были не столь свободны в своём решении: так, независимого вампира могут подчинить Князю наложением принудительного Винкулума, а бывших мятежников могут поработить собственные Сиры - “для их же блага”. Любовь, порождённая Узами Крови, противоестественна, поскольку она искусственна по своей природе и часто противоречит здравому смыслу. Рабы практически не имеют возможности добровольно отказаться от служения прихотям своего повелителя или предпринять действия против него. Впрочем, некоторые оказываются достаточно устойчивы, чтобы противодействовать своим хозяевам косвенными путями.

Представители некоторых – весьма редких – котерий решаются обезопасить себя от угрозы взаимного предательства, погружаясь в паутину Винкулума. Обычный Винкулум не смог бы удержать котерию вместе, поскольку он создаёт эмоциональную связь между парами, а не всей группой. Однако члены этих котерий изобрели специальную практику, которую молодые вампиры иногда без особой любви называют “слюнявым кружком”. Суть этой практики заключается в том, что один неонат подчиняет себя второму, тот – третьему, третий – четвёртому, а четвёртый, в свою очередь, привязывает себя к первому. Трудно даже описать, какое требуется доверие, чтобы стать частью этой иерархии – и её результаты приводят к неизбежным страданиям членов котерии, которые вынуждены смотреть, как объект их любви покоряется воле кого-то другого. Многие из подобных котерий разваливаются из-за безумной страсти или ничтожной ревности их участников. Стоит ли говорить, что те, кому всё-таки удалось поставить Винкулум себе на службу, отличаются небывалой сплочённостью.

Ковенанты Сородичей

Если кланы можно сравнить с семьями или даже культурами Проклятых, а домены – с их городами, то многочисленные ковенанты представляют собой ближайший аналог их наций, политических партий и даже религиозных сект. Ковенанты служат фундаментом общества Проклятых и – насколько можно судить по размытым воспоминаниям всех Сородичей – основой их древних традиций, существовавших в мире Сородичей на протяжении сотен лет. Ковенанты, возникшие (предположительно) раньше других, имеют более уважаемую “родословную”, хотя ни один из существующих ковенантов нельзя назвать современным. Даже молодые вампиры, считающие, что общество Проклятых зародилось в том виде, в котором оно существует сейчас, сравнительно недавно, вынуждены признать, что ковенанты в той или иной степени сформировались ещё до наступления промышленной революции.

Ковенанты действительно можно сравнить с нациями вампиров, поскольку только они предоставляют им чувство принадлежности к обществу, которое попросту невозможно обрести где-то ещё. Безусловно, новообращённый вампир обретает и клан, но он попадает в него не по собственной воле. Как и в случае с семьями смертных, даже если вампир и чувствует привязанность к своим единокровным, он может отличаться от них в целом перечне взглядов и верований. Зачастую такие вампиры оказываются просто заперты во владениях своих соклановцев, проявляя лояльность к их политическому режиму только из страха или же в силу своих персональных амбиций. Напротив, объединение, предоставляемое ковенантом, стоит куда выше всего, что Сородичи могут контролировать в одиночку. Оно образует фракцию, следующую идеалам, которые представители ковенанта считают единственно верными (или, во всяком случае, против которых они не возражают). Здесь больше, чем где бы то ни было рады новичку, разделяющему хотя бы некоторые из стремлений и замыслов остальных представителей ковенанта.

Ковенанты Сородичей можно также сравнить с политическими партиями, потому что именно они обеспечивают амбициозных вампиров необходимой поддержкой. Большинство ковенантов стремится заполучить как можно больше влияния в каждой из политических структур местных Сородичей – чаще всего для того, чтобы достичь своих целей, но иногда и с той целью, чтобы лишить конкурентов возможности получить эту власть. В большинстве случаев вампиры с политическими амбициями предпочитают делить власть с представителями своего ковенанта, чем с остальными Сородичами (хотя, безусловно, большая часть старается править единолично, когда это только возможно). Вампир, политическому восхождению которого помогают несколько старейшин, обладает неоспоримым преимуществом перед теми, кто обеспечен меньшей поддержкой.

Самое необычное, что порой ковенанты служат вампирам и религиозными группировками. Хотя некоторые ковенанты - в первую очередь Ланцеа Санктум и Колдовской Круг - ставят религию на ведущее место в своей философии, в целом каждая фракция строго следит за соблюдением общих взглядов и верований, нередко приобретающих догматический характер. В то время как молодые Сородичи часто легко переходят от одной идеологии к другой - стараясь найти своё место или пытаясь сформировать своё личное мнение, - большинство старших вампиров так близко принимают доктрины своего ковенанта, что иногда оказываются просто не в силах понять другие мировоззрения. И хотя лишь несколько ковенантов в открытую признаёт, что законы их организации определены волей Лонгина, или Бога, или другой высшей силы, большинство этих ковенантов действительно состоит из фанатиков, всеми силами следующих заветам своего божества.

Что ещё больше отличает ковенанты от кланов – это непостоянство их членов. Вампир никогда не сможет изменить клан, но изменить ковенант он вполне в состоянии. Безусловно, бывает трудно отречься от своего ковенанта и присоединиться к другому, но в целом это возможно. Конечно, вампир, кочующий из одного ковенанта в другой, часто сталкивается с подозрительностью окружающих, но лишь самые строгие представители ковенанта, который покинул этот вампир или к которому он присоединился, возьмутся обвинять его (зачастую необоснованно) в открытом предательстве. Мировоззрение Сородича подвергается вполне естественным изменениям в ходе Реквиема, и большинство его бывших братьев по ковенанту спокойно отнесутся к уходу новичка, сердце которого больше не разделяло их интересов, и вряд ли примутся искать скрытые мотивы в его поступке. Бесспорно, вампир, отрёкшийся ото всех ковенантов, теряет ценность в глазах окружающих, но иногда его сердце просто требует большего... или свободы.

Может показаться странным, что Проклятые позволяют друг другу переходить из одного ковенанта в другой. Ещё более странным может показаться тот факт, что проще всего это даётся вампирам в возрасте от неонатов до почти состоявшихся служителей, поскольку отсутствие ощутимой связи с ковенантом на первых порах позволяет им избежать внимания окружающих. Некоторые вампиры даже считают себя членами множества ковенантов – во всяком случае, до тех пор, пока их не поймают и не убедят прекратить игру одновременно за всех и против всех. Влиятельные же вампиры имеют определённые сложности с переменой сторон, как правило из-за союзников или секретных сведений, приобретённых внутри своего первого ковенанта. Явное “предательство” со стороны таких вампиров часто становится предметом сплетен, и не однажды такие поступки давали толчок открытой вражде и служили поводом для жестокой мести.

Ковенанты не обязательно должны находиться в непрерывном конфликте. В большинстве городов встречаются члены всех больших группировок или хотя бы некоторых из них, и правительство домена может исправно работать при наличии официальных лиц и советников из числа представителей разных фракций. Как и соперничающие церкви далёкого прошлого и политические партии современности, ковенанты нередко вынуждены сосуществовать, даже не имея единого взгляда на большинство важных вопросов.

Однако сам факт существования ковенантов неизбежно ведёт к размолвкам. Даже те редкие Сородичи, кто не стремится взять власть в свои руки, хорошо понимают, почему так важно следить, чтобы их братья по ковенанту имели столько влияния, сколько вообще можно получить в этом домене. Каждая фракция рвётся к власти, и у каждой из них свой взгляд на то, как Сородичи должны править друг другом и даже просто вести себя. В большинстве городов подобный конфликт носит скрытый характер и выражается в политическом маневрировании, шпионаже, диверсиях, подкупе, шантаже и редких убийствах. В других доменах лёд бесконечной холодной войны в конце концов тает, и ковенанты вступают в открытое противостояние (настолько открытое, насколько могут позволить себе Сородичи). Подобно разборкам между преступными группировками смертных, такие конфликты обычно решаются очень быстро – чем дольше бушует война, тем выше риск нарушения Маскарада, - однако всегда чрезвычайно кровопролитно. Такие конфликты чаще всего продолжаются до тех пор, пока одна из противоборствующих сторон (или все они) не исчерпывает ресурсы, необходимые для продолжения войны. Тогда воцаряется шаткое перемирие, через трения и размолвки поддерживающее сотрудничество ковенантов. Как правило, оно соблюдается лишь до того момента, пока какая-нибудь из сторон не восстановит силы и не запустит всю процедуру заново.



Ковенанты от края до края

Сородичи существуют всюду, где только зарождались культуры смертных и где человечество возводило свои города. Их можно встретить в любой части света, и пусть даже численность хищников уступает численности их жертв, вампиров не так мало, чтобы в их обществе можно было выделить всего несколько определённых фракций. Во-первых, описанные здесь ковенанты могут в какой-то (а иногда и весьма значительной) степени различаться в разных доменах. Так, представитель Инвиктус в Лондоне в целом будет преследовать те же цели, что и его соратник в Детройте, однако значительное количество мелочей проведёт между ними существенную черту.

Во-вторых, что ещё важнее, во множестве городов Земли существуют другие ковенанты, отличные от описанных здесь. Поэтому фракции, обрисованные в этом разделе, можно назвать лишь самыми крупными и могущественными (по меньшей мере, на Западе), однако в других культурах, национальных меньшинствах и странах третьего мира могут существовать и другие группы Сородичей. Здесь представлены только самые *многочисленные и влиятельные* ковенанты Сородичей, и этот список не претендует на полноту ни в одной из означенных категорий.



Необходимо заметить, что хотя представители одного ковенанта чаще всего придерживаются одних принципов и поддерживают друг друга в конфликтах с противниками из других ковенантов, нередко и между ними может возникнуть непонимание или вспыхнуть открытая вражда. Вдобавок, если конкретный домен контролируется в основном представителями одного ковенанта, то распри между его членами разгораются даже чаще, чем конфликты с членами других ковенантов. Инвиктус соперничают с Инвиктус, одни Картианцы с другими и т.д. Принадлежность вампира к определённому ковенанту хорошо отражает его политические и религиозные взгляды, однако сказать о Сородиче что-то большее, судя лишь по его ковенанту, весьма затруднительно.

Камарилья

В далёкие ночи прошедших веков представители всего социума вампиров – во всяком случае, в западной части света - приняли решение объединиться под единой

эгидой. Результатом этого объединения стала организация, известная как Камарилья – возможно, имеющая отношение и к более позднему испанскому термину, обозначающему влиятельную группировку или тайный совет. С могуществом Камарильи в те годы не мог поспорить никто из вампиров – везде, куда только дотягивались руки Римской империи, появлялись и представители этой организации. Многие даже подозревают, что не один обычай, доживший до современных ночей – вроде традиции выбирать Князя, правящего автономным доменом, - уходит корнями ещё в историю Камарильи. Хотя сегодня практически не сохранилось надёжных сведений о существовании вампиров во времена, предшествующие возникновению Римской империи, почти все соглашаются с тем, что представители расы вампиров существовали ещё в эпохи, намного опережающие расцвет Римской империи. Тем не менее, принято считать, что тогдашние Сородичи были дикой и разобщённой стаей чудовищ, чьё “общество” в лучшем случае представляло собой чрезвычайно раздробленную группу существ, в доменах которых редко встречалось более одного представителя (не считая потомства, которое он мог воспитывать). Таким образом, Камарилья, которая в эти ночи уже является пережитком истории, была первой успешной попыткой вампиров организовать собственное общество.

С падением Римской империи были разрушены и общественные структуры, поддерживавшие Камарилью. Испытывая зависимость от человеческой крови, вампиры использовали социальную модель смертных как основу для своего собственного общества. И когда в годы средневековья Европа рассыпалась на отдельные изолированные феоды, Сородичи были вынуждены последовать примеру смертных, чтобы не вернуться к варварской разобщённости прежних веков.

Безусловно, сама натура Сородичей также сыграла роль в разрушении Камарильи. Привычно сплетая заговоры и интриги, вампиры редко добивались видного места в обществе благодаря альтруизму и добродетели. В те далёкие ночи, как и сегодня, вампиры схлёстывались друг с другом в борьбе за могущество и влияние, и обескровливающие междоусобицы рано или поздно привели бы к тому же плачевному результату.

А потому едва ли можно назвать удивительным, что наследники Камарильи образовали целый ряд всевозможных фракций, каждая из которых имела свои политические и философские взгляды и управлялась группой единомышленников из числа старейшин и харизматичных ораторов. Там, где раньше всем управляла единая организация, теперь на фоне всеобщей разрухи возникли отдельные ковенанты. Именно они заложили нынешние стандарты деления социума вампиров.

Сегодня большинство этих ковенантов уже прекратило существование. Одни пали жертвами конкурирующих группировок, другие сплотились в единые организации, третьи были выкорчеваны инквизицией, а какие-то были просто распущены за ненадобностью. Всё это время каждый Сородич подыскивал себе ковенант, который позволил бы ему добиться высокого статуса в обществе, хотя редкий вампир не стремился сначала удостовериться, что ковенант не потребует от него больше, чем сможет дать, и не ограничит его свободу строгими принципами.

В определённый момент истории два влиятельных европейских ковенанта заключили союз. Как и смертные, общество которых держалось на столпах церковной и светской власти, эти Сородичи нашли способ объединить земную и божественную власть. Так на мировую арену вышли Ланцеа Санктум – могущественная группа вампиров, провозглашающая Слово Божье и библейское происхождение всех вампиров. Члены Ланцеа Санктум объявили себя духовными лидерами Сородичей. Их союзники – группа, известная как Инвиктус (само название ковенанта говорит о его римском происхождении), - позиционировали себя как дворянство Сородичей. В доменах с заметным влиянием этих двух ковенантов Инвиктус играли роль светской власти вампиров, в то время как члены Ланцеа Санктум следили за тем, чтобы местные обитатели соблюдали законы Господа и помнили о месте вампиров в божественном миропорядке.

Союз между Инвиктус и Ланцеа Санктум образовал эффективную социальную модель, надёжно спрятанную от общества смертных, которое она имитировала. На волне успеха этот союз расширил свою власть в Европе (в чём он не слишком отличался от феодализма, который служил прообразом его политической структуры).

Однако не все Сородичи соглашались признать власть Союзников. Немало старых доменов служило домом вампирам, хранившим традиции и мифологии дохристианских и дороманских времён. Хотя эти вампиры так и не выступили единым фронтом из-за существенного различия в убеждениях и значительного расстояния между доменами, скрытое сопротивление их группировок мешало попыткам Союзников захватить власть над многими европейскими территориями. Старинные колдовские пути позволяли сдерживать тёмную магию Ланцеа Санктум, к тому же немало язычников обладало собственной магией. Эти религиозные общества дожили и до современных ночей в виде разрозненных фракций, которые редко могут похвастаться хорошей организацией, но, тем не менее, обладают заметной властью и собственными сферами влияния. Объединённые лишь общей верой в мифическую покровительницу (или родоначальницу) расы вампиров, эти фракции образуют Колдовской Круг - ковенант, ведущий политику скрытой деятельности в противовес Союзникам, полагающимся на тактику завоеваний.

Ещё один могущественный ковенант зародился в землях Восточной Европы. Их предводителем стал печально известный, но крайне влиятельный выходец из дворянства смертных. Будучи основателем целого ковенанта, этот вампир, тем не менее, отрицал сам факт своего Обращения, заявляя, что вместо этого он был изгнан из мира людей самим Богом. Это изгнание и превратило его в одного из Проклятых. Положив начало философскому учению об экзистенциальном превосходстве Сородичей над остальными, этот вампир и его последователи – Ордо Дракул – нарушил гармонию между Инвиктус и Ланцеа Санктум, начав захватывать территории, до которых только могли дотянуться руки его ковенанта. Это могло привести лишь к последующей нестабильности - и тем не менее, идея о превосходстве Сородичей над окружающими приглянулась многим вампирам, из-за чего философия Ордо Дракул пустила корни и начала распространяться за пределы самого ковенанта. С момента своего основания приблизительно в XV или XVI вв. до современных ночей представители этого Ордена продолжают набирать силу и распространять свою власть.

Но время не проходит бесследно и для вампиров, даже если их тела никогда не стареют. В глазах большинства Сородичей феодальная модель правления, на которой была основана форма правления Союзников, устарела ещё в XVIII веке. По мере того как смертные изобретают новые политические системы, всё больше молодых Сородичей пытается адаптировать эти модели к обществу Проклятых. Хотя Картианцы и не всегда согласны друг с другом в вопросе о лучшей форме правления, все они отвергают безнадежно устаревшую политическую систему, которую большинство остальных Сородичей принимают как данность. Особенно их философия прижилась в Новом Свете, который и сам некогда вырвался из когтей дворянства, завоевав себе независимость. Картианцы верят, что эту победу могут со временем одержать и Сородичи.

По мере того как современный мир раскрывает свои тайны, становится виден странный порядок во взаимоотношениях ковенантов. Во многих доменах Старого Света вампиры всё ещё с уважением относятся к силам Союза, тут и там группы повстанцев поддерживают идеалы Колдовского Круга, в то время как Ордо Дракул по-прежнему правят Восточной Европой. В Новом Свете, напротив, баланс между ковенантами куда ближе к принципам равноправия. Картианцы здесь чаще находят последователей, особенно среди молодых вампиров, которые не имели дела с аристократией Проклятых и на первых порах своего знакомства с миром Сородичей даже не подозревают о её существовании. Здесь члены Инвиктус и Ланцеа Санктум наделены значительной властью, однако союз этих ковенантов уже не так прочен. Хотя власть в доменах нередко принадлежит Князьям, представляющим Инвиктус или Ланцеа Санктум, они редко

стремятся поддерживать столь же крепкую связь, что и их собратья в Старом Свете. Ордо Дракул и Колдовской Круг также имеют существенную поддержку, однако их воплощения в Новом Свете не столь привержены традициям, лёгшим в основу их ковенантов, и куда больше внимания уделяют практическим (или даже магическим) способам удержания своего разрушающегося союза.

В такой обстановке зачастую и оказываются современные вампиры после своего Обращения. Прежние союзы между ковенантами ослабевают, уступая место новым объединениям, противостоящим уже существующей власти. Во многих доменах члены Инвиктус и Ланцеа Санктум поддерживают непрочный союз – но встречаются и домены, в которых они уже вступили в открытую борьбу. Напротив, традиционно противоборствующие ковенанты наподобие Картианцев и Колдовского Круга могут забыть о несовместимости своих идеалов ради противодействия общим врагам. Мир Сородичей – настоящий готический мир, и варварские анахронизмы всё ещё существуют там, где они существовали столетия или даже тысячелетия назад. В то же время новые технологии и дух времени порождают идеи восстания, предлагающие избавиться от старых цепей и заменить их новым революционным порядком. В мире смешаны элементы средневековья и современности, каждый из которых имеет своё место в обществе Проклятых.

Временами сторонники унификации, консерваторы или даже откровенные заговорщики предпринимают попытки восстановить Камарилью, которая будет править своими старыми методами. На данный момент ещё ни одна из этих попыток не увенчалась успехом, всякий раз с треском проваливаясь под давлением высокомерной политики Проклятых (или других, затаённых сил). Это вовсе не означает, что такие попытки обречены на провал – просто на данный момент план ещё не сработал.

THE CARTHIAN MOVEMENT

Картианское Движение

Общепризнанно самое молодое из всех объединений Сородичей, Картианское Движение служит пристанищем для революционеров с пламенным сердцем, готовых поставить на колени любую систему, если это понадобится для улучшения политической ситуации в обществе Проклятых. В то время как отстранившиеся – законченные индивидуалисты и одиночки, Картианцы – скорее политические союзники, трудные дети мира Сородичей, намерившиеся раскачать современное общество благодаря прозрачности своих целей и продуманности своих планов. Поскольку в современном обществе преобладают именно молодые вампиры, Картианское Движение получило значительную поддержку по всему миру.

Общие сведения

Картианцы полны идей. Они видят множество неиспользованных возможностей и моделей по учреждению самоуправления в обществе Проклятых – моделей, которые, как они полагают, трудно было даже представить, пока на сцену не вышел их ковенант, и которыми они стремятся поделиться с окружающими (за исключением тех, кто препятствует идеям и достижениям ковенанта). Мало кто среди них действительно интересуется, готово ли современное общество (каким бы оно ни было) к воплощению их замыслов. Большинство готово вступить в борьбу с системой просто ради возможности сделать хоть что-нибудь положительное в столь безрадостном мире, как мир Сородичей.

Если у Картианцев и есть личный враг среди Проклятых, то это консерватизм. Перемены жизненно необходимы любой социальной модели. А потому многие Картианцы боятся старейшин своего общества – даже не потому, что видят в них непосредственную угрозу, а потому что старейшины больше других вампиров склонны к консерватизму и меньше других – к пониманию и принятию новых идей. И по этой причине во множестве внутренних течений Картианского Движения имеются строгие указания о том, кто может и кто *не* может присоединиться к ним: многие Картианцы просто боятся, что кто-нибудь из старейшин решит разрушить их мечту.

Зачастую подобные опасения небеспочвенны. Мало кто из старейшин заинтересован в том, чтобы толпа неонатов перевернула вверх дном старинную модель управления, в результате лишив их силы и власти. Вампиры – эгоистичные, ожесточённые хищники, склонные с возрастом становиться ещё эгоистичнее и ожесточённое, и старейшины редко оказываются готовы оценить “прихоти” неонатов. А потому Картианское Движение часто становится козлом отпущения для могущественных старейшин. Не обладая оно поддержкой некоторых действительно дальновидных Сородичей (как и ряда старейшин из других ковенантов), Движение почти неизбежно разбилось бы о сопротивление традиций. И тем не менее, Картианцы достигли заметного успеха в некоторых доменах и – как и любое другое решительно настроенное объединение – они продолжают одерживать новые победы благодаря упорству и знанию правил своей игры. Безусловно, их демократические настроения нравятся далеко не всем, но, хотя Картианцам и не хватает опытных союзников и поддержки окружающих, рвения и сплочённости им не занимать (хотя определённая доля междоусобиц и склок между Картианцами, безусловно, имеет место).

Участники

Картианское Движение служит пристанищем самому новому поколению Сородичей, даже более молодому, чем то, которое формирует значительную часть отстранившихся. Подавляющее большинство самопровозглашённых Картианцев образуют неонаты, хотя

среди них встречаются и находчивые служители, добивающиеся власти или хотя бы морального удовлетворения благодаря своему участию в Картианском Движении - или же опасющиеся покинуть его после стольких лет налаживания отношений с членами этого ковенанта (или разрушения отношений с другими ковенантами). В исключительных случаях к ковенанту может присоединиться даже старейшина, хотя большинство действительно древних или могущественных старейшин не одобряет само существование подобных течений.

Когда вампир присоединяется к Картианскому Движению, он, как правило, испытывает искреннее желание внести кардинальные изменения в застоявшееся и скрытное общество Проклятых. Нетрудно догадаться, что самыми многочисленными (и активными) представителями ковенанта являются члены клана Мехет, многие из которых интересуются возможностями, предлагаемыми ковенантом. Многие также видят в деятельности ковенанта последнюю (и самую лучшую) возможность установить добрые отношения между смертными и Сородичами, и встречаются те, кто готов пойти на любые жертвы, только бы Движение выжило и добилось осуществления своей мечты. В то время как Вентру обычно пренебрегают всем, что связано с Картианцами, представители кланов Дэва и Носферату вполне могут присоединиться к Движению – первые из-за страсти к вмешательству в чужие дела, а вторые – из-за возможности хорошенько нажиться на тех ситуациях, когда требуется кого-то как следует запугать.

Философия

Главное положение Картианцев заключается в том, что вампиры не должны бездумно подчиняться системе. Хотя эти Сородичи и понимают, что они были Обращены в мире, обладающем своей тайной историей и традициями, они не видят смысла вливаться в эту историю и покоряться традициям лишь потому, что так сказал кто-то постарше. Совсем наоборот, они считают, что каждый может и *должен* обладать правом голоса как в жизни, так и в смерти, и этот голос должен быть услышан для установления мира и справедливости в доминирующей системе – *любой* системе.

Эта философия вращается вокруг двух основных постулатов, лежащих в основе их идеологии.

Власть народу

Первый и наиболее важный принцип, на котором зиждется философия Картианцев, гласит, что всякая модель правления, подходящая для людей, подходит и для вампиров. В частности, одним их краеугольных камней Картианского Движения является демократия, наделяющая правом голоса каждого его участника и всё их общество в целом. Другой популярной моделью является социализм. Многие полагают, что из-за сравнительно небольшого количества Проклятых социализм даже больше подходит вампирам, чем смертным. Картианцы испытывают отвращение ко всевозможным религиозным правителям (даже если и разделяют их религиозные убеждения) и стараются убедить влиятельных Сородичей тщательно пересмотреть текущую политическую структуру, чтобы при необходимости модифицировать или отбросить её ради лучшего существования всех вампиров. Не стоит и говорить, что мало кто среди правителей принимает такие идеи. Они хорошо понимают натуру Сородичей (может быть, даже *слишком* хорошо) и знают, что когда в каком-либо домене эксперимент Картианцев оканчивается “успехом”, результат зачастую мало чем отличается от политики обычного профсоюза – а подобная практика по своей сути несёт угрозу обществу Проклятых.

Изменения необходимы

Если проклятие всех вампиров хотя бы отчасти заключено в неизменности и консервативности их сознания, то задача любого Сородича – постараться внести изменения в свою вечную жизнь и суметь адаптироваться к ним. Отвержение новых идей

по той лишь причине, что никто не сталкивался с ними раньше, есть проявление истинного невежества, и подобные случаи заставляют Картианцев плакать кровавыми слезами. Если при всей своей молодости они могут видеть суть существования всех вампиров, то почему этого не могут увидеть старейшие из них? Или со временем они просто забыли эту истину? Как бы то ни было, Картианцы берут на себя обязанность постоянно напоминать своим консервативным Сирам и Грандсирам, что ни одно правительство не вечно и со временем изменения приходят к любой традиции и любой системе – хотят они этого или нет.

Традиции и ритуалы

Хотя традиции свойственны Картианцам значительно меньше, чем Колдовскому Кругу или Ланцеа Санктум, всё же они имеют ряд тайных практик. Чаще всего их “ритуалы” связаны с политикой: то, что начинается в качестве очередных диспутов, может легко принять форму ритуала - в зависимости от контингента.

Цепь

Почти на каждом собрании Картианцев один из Сородичей (зачастую Префект) в определённый момент выступает вперёд и предлагает собравшимся принять участие в старинном обряде, известном как Цепь. Весь обряд - а это именно обряд - занимает не более нескольких мгновений, так что, как правило, даже самые нетерпеливые из Сородичей соглашаются принять в нём участие. Идея проста. Участники образуют круг и после нескольких побудительных слов Префекта по цепочке передают друг другу некий артефакт, имеющий большое значение для всех местных Картианцев, тем самым символизируя важность каждого участника для всех остальных. Это элементарный, но действенный метод. Каждый Картианец чувствует признательность другому и в то же время обретает важность для следующего, хотя суть обряда несколько шире: в действительности таким образом Картианцы напоминают друг другу о своих взглядах, целях и общих ценностях. Артефактом может считаться любой предмет: реликвия павшего лидера, изображение врага или личная вещь вампира, вступающего в ряды Картианцев.

День Независимости

Будучи приверженцами демократии, Картианцы испытывают особую любовь ко Дню Независимости, хотя такое название может ввести читателя в заблуждение, поскольку его далеко не всегда отмечают четвёртого июля по аналогии с американским праздником. День Независимости могут отмечать и вампиры других стран, таких как Мексика или Франция, чаще всего в тот же день, что и смертные (например, пятого мая). В доменах, в которых Картианцы сумели добиться успеха, они собираются в ночь, когда сбылась их мечта о новом миропорядке. Победа нового политического режима – событие редкое и необычное в мире Проклятых, а потому Картианцы искреннее радуются, вспоминая ночь, когда это произошло в их домене. В некоторых случаях им удаётся собраться в огромном количестве, и такие праздники могут буквально войти в легенды.

Титулы и полномочия

В отличие от других ковенантов, перечень званий в которых, как правило, отражает стандартную иерархию власти, Картианцы используют звания, говорящие не о влиятельности вампира, а о его полномочиях и уважении, которым он пользуется среди других представителей ковенанта.

Префект

Сородич, ответственный за повседневные операции Картианцев в определённом домене, носит титул Префекта. Практически во всех случаях Префекта выбирают

голосованием (какую бы форму оно ни имело). В голосовании участвуют все Картианцы за исключением Мирмидона, который чаще всего воздерживается от таких выборов. Префект служит одновременно спикером, председателем и организатором мероприятий Движения, а также следит за тем, чтобы деятельность одних членов фракции не подвергала опасности других. Префект должен обладать определёнными навыками в связи с общественностью, поскольку именно к нему обращается Князь, когда действия Картианцев в его домене становятся подозрительными. Хотя Префект пользуется значительным уважением среди других участников ковенанта, он не является их главой ни формально, ни номинально, и большинство из них такое положение дел вполне устраивает.

Мирмидон

Во многих доменах деятельность Картианского Движения включает совместные мероприятия, на которых вампиры делят “права на охоту” в согласии с принципами демократии и решают множество спорных вопросов. Само собой, на таких собраниях возникает нужда в “нейтральной стороне”, которая будет следить за порядком и при необходимости направлять переговоры в мирное русло. Такую роль берёт на себя Картианец, известный как Мирмидон. Хотя Мирмидон зачастую работает рука об руку с Префектом, он не является его “правой рукой”, даже если со стороны это именно так и выглядит. Кроме того, он служит судьёй в спорах между двумя Картианцами или же Картианцем и Сородичем, не принадлежащим к конкретному ковенанту. Учитывая схожие обязанности Префекта, Мирмидон может и часто вынужден следить за выполнением его указаний хотя бы потому, что никто другой не может этого делать без применения силы.

Отношения

Ланцеа Санктум	Отстранившиеся	Колдовской Круг	Ордо Дракул	Инвиктус
Слепые фанатики	Неоправданно самолюбивы	Оторваны от реальности	Скрывают что-то ужасное	Чудовищно анахроничны

THE CIRCLE OF THE CRONE

Колдовской Круг

Мало кто из Сородичей, не входящих в Колдовской Круг, способен хотя бы приблизиться к пониманию тайных верований и традиций этого ковенанта. Рвение представителей Круга может сравниться со рвением Картианцев, их организованность превосходит организованность членов Инвиктус – и зачастую Круг порождает в сердцах Сородичей больше трепета и смятения, чем Ланцеа Санктум и Ордо Дракул. Для множества неонатов эти загадочные Сородичи так и остаются “бугименами” мира Проклятых – теми, кто собирается на уединённых кабалах для проведения жутких древних обрядов в честь кровавых богов и богинь из давно забытых или отверженных мифологий; теми, о ком старейшины предупреждают своих потомков: это вампиры, которые держатся вне политики. Это иконоборцы. Это еретики.

Общие сведения

Колдовской Круг отвергает наиболее распространённые представления о происхождении вампиров. В глазах этих культистов мифический прародитель Ланцеа Санктум не заслуживает почёта, поклонения и даже внимания, а рассказы о полумифическом предводителе Ордо Дракул они считают простой уловкой. Колдовской Круг предлагает более натуралистическое понимание вампиризма. Его представители считают, что Сородичи всегда были частью этого мира и обитали в тёмных местах, в которые не решался вступить ни один смертный и в которых худшие опасения человечества оборачивались ужасной реальностью. В их устах история происхождения Сородичей пестрит именами русской колдуньи Бабы Яги, рогатого бога Цернунна, фракийской богини луны и магии Бендис, бога-зверя Пашупати, древнеиранского Митры (которому приносили в жертву быков) и ещё более кровавого образа Морриган. Участники Колдовского Круга упоминают даже события, предшествующие догме Ланцеа Санктум, вплетая в свою философию истории о Лилит, первой жене Адама. Аколиты, как чаще всего называют участников Круга, полностью отвергают идею о *покаянии* вампиров. Напротив, они предлагают более органический подход к не-жизни, свойственный всем существам (и даже живым мертвецам): продолжать учиться, расти и со временем достичь просветления. Если множество учений других Сородичей фокусируется на концепциях вины и раскаяния в соответствии с иудео-христианской моделью, то Колдовской Круг выносит себя за пределы этой системы.

Представители Круга считают, что первым уроком, который должен постигнуть Сородич независимо от его точки зрения на происхождение вампиров, должно стать понимание, что хотя всякий вампир обречён на страдания вечной не-жизни, он является жертвой лишь в той мере, в какой он хочет себя ей видеть. *Обретение силы и просветления* – вот подходящий путь для всякого существа, живого или нет, которое обладает достаточной волей и мудростью, чтобы получить свою награду. Хотя Круг остаётся по большей части явлением мира Сородичей, его идеология простирается за пределы общества Проклятых, привлекая и других разумных существ. Таким образом, Круг обладает широким и весьма необычным спектром контактов с созданиями, разделяющими схожие убеждения, включая магов и даже оборотней.

Как нетрудно догадаться, значительно меньшей популярностью Аколиты пользуются у фанатиков из Ланцеа Санктум, которые видят открытое оскорбление в “искажении” Аколитами их драгоценных идеалов. Некоторые чрезвычайно ожесточённые вампиры, особенно из числа правителей консервативных доменов, порой заходят так далеко в своей ненависти, что объявляют последователей Колдовского Круга вне закона,

преследуя их как “демонопоклонников” и жестоко наказывая любого, кого они заподозрят в нарушении своего указа. Впрочем, чаще всего Князья или Архиепископы удовлетворяются тем, что обеспечивают отсутствие еретического влияния на своё окружение, зарубая тем самым потенциальную угрозу на корню.

Участники

Колдовской Круг отличается редким разнообразием среди своих последователей. Этика Круга привлекает членов всех кланов и возрастов, что не может не укреплять его. Если какая-то демографическая группа и склонна меньше других разделять религию Круга, то это Вентру. Вентру всегда придерживались старых традиций, а по традициям наиболее консервативных членов этого клана путь Аколитов можно считать в лучшем случае полным абсурдом, а в худшем – ересью. Гангрел, известные своей отстранённостью от общества смертных и Проклятых, наоборот, практически идеально подходят для философии Круга. Действительно, многие Аколиты – выходцы из клана Дикарей, поскольку чаще всего им оказывается совсем нетрудно обнаружить символическую связь между своей натурой и духами или богами из пантеона Колдовского Круга.

Учитывая весьма необычную философию Круга, неудивительно, что его члены озабочены привлечением новых участников в свои ряды. Раньше многие Аколиты искали единомышленников среди угнетённых и обездоленных Проклятых, что нередко приводило их в независимые домены, обитатели которых были заметно терпимее к членам Круга, чем к представителям Ланцеа Санктум или Инвиктус. Хватало и других Проклятых, которые находили возможным совместить свои политические стремления и философию Круга, так что старания Аколитов по вербовке новых участников зачастую не проходили даром, и число независимых, перешедших в Колдовской Круг, до сих пор увеличивается с каждой ночью. В конце концов, если в мире существуют вампиры, то кто решится утверждать, что не существует и кровавых богов язычников?

Философия

Центральной фигурой верований Колдовского Круга является Праматерь, играющая в философии ковенанта роль одновременно наставницы и любовницы языческих “чудовищ”, встречающихся в мифологиях разных времён и разных народов. Образ Праматери лежит в самом сердце религии ковенанта и может рассматриваться как собирательный образ богов и духов, от которых вампиры ведут своё происхождение, или же как реально существующая фигура, не более вымышленная, чем прародитель в философии Ланцеа Санктум. Аколиты почитают образы и учения разных богинь-прародительниц, которые, согласно множеству мифологических и религиозных писаний, были отвержены другими богами из-за стремления найти для себя лучшее существование через поглощение крови людей, которых сотворили эти боги. Сквозь лишения и страдания Праматерь постигала тайны сотворения жизни, вынужденная бороться за своё существование в дикой пустоши за пределами рая других богов. Без посторонней помощи ей удалось сотворить из хаоса форму, разум и красоту, неизвестную ни богам, ни смертным. Колдовской Круг стремится повторить её путь, чтобы достичь мудрости и могущества Праматери.

Из этого вытекают и два главных принципа Колдовского Круга.

Сила в Созидании

Вероятно, члены этого ковенанта искреннее других Сороричей признаются в том, что они действительно считают истиной о состоянии всех вампиров. Они хорошо понимают, что Реквием вырывает их из естественного бытия и погружает в неизбежное состояние вечного стазиса, не допускающее сотворения новой жизни. Те, кто позволяет этому факту разрушить своё бытие, вступают на путь бесконечного саморазрушения,

используя любые ресурсы для поддержания этого замкнутого круга. Единственным способом, который позволяет вампирам в стазисе оставаться активной частью миропорядка, и вместе с тем единственным источником их могущества становится тяга к Созиданию. Некоторые Аколиты придерживаются этой идеологии для создания небольших явлений, выращивая сады или выводя новые породы животных, в то время как другие несколько шире понимают этот принцип, стремясь создать вещи неувядающей красоты или идеальной практичности, наподобие произведений искусства или научных изобретений. Какую бы форму ни принимала их философия, все Аколиты стремятся к творчеству.

Мир мудреет в страданиях

Аколиты верят, что всякое существо может преодолеть свои страхи и слабости, постоянно раздвигая границы своих физических, психологических и духовных возможностей. Только в страданиях можно расширить своё сознание и достигнуть истинного просветления. Философия Круга подстёгивает в культистах стремление бросать вызов сложностям и получать новый опыт, который приводит к новым знаниям и позволяет преобразовать незыблемую не-жизнь в чудо Сотворения. Немало культистов воспринимает этот принцип буквально, подвергая себя самоистязанию и другим практикам, которые ужаснули бы любого смертного. Другие просто стремятся чаще сталкиваться с новыми трудностями, чтобы больше узнать о себе, своих страхах и слабостях. Какой бы ни была их мотивация, принцип остаётся одним: тот, кто учится новому и расширяет границы своих возможностей, будет готов и к тому, что заготовило для него будущее.

Традиции и ритуалы

Колдовской Круг строго следит за соблюдением ритуалов. Ковенанту известно множество самых разных традиций, многие из которых разнятся от домена к домену и от котерии к котерии. Однако из наиболее распространённых традиций особняком стоят только три.

Литургия Праматери

Эту традицию можно чаще других встретить на собраниях Круга, где она принимает форму чтения определённых фрагментов из разных текстов о мифологии и Сотворении. Литургия, как правило, открывает (или закрывает, в зависимости от домена) регулярные встречи культистов. Эти фрагменты представляют собой истории (а на некоторых собраниях – песнопения), повествующие о том, как Праматерь сумела выжить через преодоление трудностей после того как её изгнали другие боги. История может также носить стихотворный характер. Учитывая стремление членов Круга к постоянной деятельности, многие Аколиты используют греческий метод вопросов и ответов, зачитывая Литургию совместно, вместо того чтобы возлагать эту обязанность на единственного Аколита. Поскольку многие из таких историй достаточно продолжительны, Аколиты чаще всего ограничивают Литургию чтением только тех фрагментов, которые наиболее соответствуют теме (или темам) собрания.

Сев

Аколиты отмечают великое множество священных ночей, заимствованных из близких им мифологий, и каждую из них они празднуют с огромным почтением и энтузиазмом. Самым важным событием ночной жизни культистов становится древний ритуал, известный как Сев. Ритуал проводится в разные календарные ночи, в зависимости от множества факторов, включая положение звёзд и фазы луны. Тем не менее, зачастую это событие выпадает на зимнее солнцестояние (подобно кельтскому Йолу, однако со значительно меньшей связью с мужскими мифологическими образами). В эту ночь

Аколиты вспоминают все трудности, через которые они прошли, все страдания, которые они выдержали, и все вещи, которые они создали или разрушили в уходящем году. Учитывая глубоко личный характер этих событий, ритуал, как правило, проводится культистами в абсолютной тишине под светом звёзд. В какой-то момент каждый участник проливает немного собственной крови на землю, чтобы очистить свой дух перед наступлением нового года. Ритуал завершается возложением лаврового венка Иерофантом на голову каждого из участников, что символизирует восстановление связи культистов с природным миром – как внутренне, так и внешне.

Другие празднества, отражающие верования Круга и часто ассоциирующиеся с Севом, встречаются в разные ночи календаря Аколитов. Праздник Самайн (31 октября) символизирует прощание Круга с летом и его подготовку к зиме, что нередко сопровождается шумным весельем и кровавыми оргиями. В ночь Лата Ланусдал (около 1 августа) Круг празднует время года, когда ночи становятся длиннее, а дни – короче, что позволяет Сородичам уделить больше времени своим интересам. Культисты, планирующие Обратить потомка, часто приурочивают это событие к Вальпургиевой ночи (25 февраля) в знак плодородия, ассоциирующегося с этим праздником. Ночь Пианепсион Нумения (26-27 сентября) предназначена для чествования самого Круга и отмечается самыми разными способами, от ужасающих шабашей во имя вампирического бытия до тихих размышлений о том, что значит быть созданием ночи.

Круак

Представители Колдовского Круга с огромным почтением соблюдают мистические пути Круак – “Кровавого Полумесца”. Круак – форма ритуальной магии, основанной на системе шаманских верований, кровавых практиках кельтов и даже искусстве, которое воспевают “чёрную магию”. Даже в самых мягких своих проявлениях это колдовство требует чудовищных жертвоприношений и зачастую связано с умерщвлением плоти, нанесением шрамов на тело вампира и даже убийством ритуальной жертвы для достижения наиболее сильных эффектов. Никто из разумных существ, которым довелось увидеть результат этого колдовства – как правило, столь же жуткий, как и сам ритуал, – не сможет отрицать его могущества. И хотя другие вампиры могут высмеивать Круак как “ведьмовство”, ни один Аколит не опустится до использования столь поверхностного термина для описания своей духовной практики.

Титулы и полномочия

Ритуальная организация Круга со стороны может выглядеть как система, распределяющая членов Круга по должностям и ролям, которые занимают определённую нишу или аспект в эзотерической практике ковенанта. Однако это не совсем верно: в действительности существует только одна “официальная” должность, в то время как остальные отражают лишь временные должности Аколитов, местные титулы или же социальные роли, которые так или иначе имеет практически каждый из членов Круга.

Иерофант

В доменах с достаточно сильным влиянием Колдовского Круга (другими словами, в которых присутствует не менее трёх Аколитов) мудрейший из них принимает роль, эквивалентную роли верховного жреца. Этот духовный лидер известен как Иерофант. Иерофант обладает рядом полномочий в пределах своего ковенанта. Он отвечает за собрания Аколитов, проведение ритуалов и церемоний (таких как Литургия Праматери) и наблюдает за посвящением новичков. Ни один Аколит не может добиться полноценного статуса в ковенанте без разрешения Иерофанта. Кроме того, в само слово “*Иерофант*” Аколиты вкладывают колоссальное уважение, и порой старейшины, которые уже сняли с себя обязанности по проведению ритуалов, по-прежнему носят этот титул в знак своего авторитета или как символ великой мудрости.

Также Иерофант отвечает за формирование догмы, которой следуют местные представители ковенанта. Так, одни Иерофанты придерживаются мифологии кельтов, интерпретируя её с точки зрения загробной жизни Сородичей, а другие склонны призывать “демонов” из числа духов природы, бытовавших в восточноевропейских культурах. Точно так же кто-то может использовать иудео-христианскую концепцию, заменяя образ Праматери фигурой Лилит, в то время как американские группы могут считать себя воплощениями индейских *вендиго* или *маниту*. Наконец, многие просто используют сплав множества разных религий в качестве основы для собственных религиозных концепций. Подобные догмы часто расширяются сами собой с течением времени, следуя верованиям новых участников, изменениям в общих традициях ковенанта или подстраиваясь под современные знания и открытия. Политика Колдовского Круга способна меняться и адаптироваться гораздо легче, чем политика любого другого ковенанта Сородичей, и ответственность за сохранение её целостности ложится на плечи Иерофанта.

Хор

Хором называют не конкретного представителя ковенанта, а тип Аколитов. Это новые последователи идеологии Круга, ещё не ставшие полноценными членами ковенанта. Мало кто из новопришедших готов сразу принять концепцию Круга о просветлении через страдания, и большинству из них требуется период “послушничества”, в течение которого они смогут постепенно привыкнуть к не-жизни Круга. Представителям хора никогда не открываются тайные практики наподобие Круака, и в течение всего срока адаптации за ними присматривают руководители ковенанта. Этот ознакомительный период предназначен для безопасности и ковенанта, и самого хора, поскольку когда его члены становятся полноправными Аколитами, повернуть назад для них становится невозможно.

Отношения

Ланцеа Санктум	Отстранившиеся	Инвиктус	Ордо Дракул	Картианцы
Ненавистные	Блуждают	Прогнившая	Не видят	Искажают
демагоги	в своих иллюзиях	аристократия	истинного пути	ценности

The Invictus

Инвиктус

В глазах тех, кто не понимает сути этого ковенанта (впрочем, как и в глазах немногих, кто понимает) Инвиктус – презренная аристократия нежити, знать, ничем не заслужившая своего положения, но готовая сделать всё, чтобы его удержать. Они – лорды, смотрители и диктаторы. Инвиктус могут и не обладать в доменах Сородичей большим авторитетом, чем представители других ковенантов, однако тот авторитет, которым они всё же обладают, Инвиктус поддерживают с таким усердием, что нередко именно их Сородичи ассоциируют с верхами власти. Справедливо или нет, Инвиктус настаивают на своём месте среди древнейших ковенантов Сородичей, и даже если их организация и не так стара, как они утверждают, могущество ковенанта не вызывает сомнений. Они уделяют немало внимания делам смертных и обладают в их обществе безусловным влиянием. Многие Проклятые видят в Инвиктус главных (и иногда чересчур фанатичных) защитников Маскарада среди вампиров.

Общие сведения

В целом подобное восприятие ковенанта недалеко от истины. Тем не менее, оно не учитывает глубин философии этих вампиров. Так называемая Первая Знать по-прежнему живёт по принципам феодальной системы. В том виде, в каком ковенант существует сегодня, Инвиктус сформировались вскоре после падения Римской империи, поставив во главу угла догму, которую их старейшины (обоснованно или нет) называют последней догмой римской эпохи. Под каким бы именем ни была известна эта догма – божественная воля, естественный порядок или право сильного, - в целом Инвиктус действуют подобно союзу монархов. Всё крутится вокруг власти. Тот, кто ей не обладает, стремится её обрести; тот, кто её добился, старается удержать и усилить своё положение.

По словам самих Инвиктус, они воплощают меритократию⁵: всякий Сородич, обладающий выдающимися талантами, амбициями и характером истинного правителя, рано или поздно встаёт у руля. На пути к власти он станет опытнее и научится преодолевать любые препятствия – политические, социальные или даже физические. Если даже представитель Инвиктус подчиняется местному Князю, он и сам остаётся Князем собственного успеха.

Конечно, подобные утверждения – зачастую не более чем бравада. И хотя иногда это даже соответствует истине, в большинстве доменов Первая Знать подчиняется всем законам феодальных землевладений: правит лишь тот, кто стоит у руля; остальные - в проигрыше. Если бы власть определялась лишь персональными качествами, то каких высот могли бы достичь некоторые неонаты? Однако их потенциальные конкуренты из числа старейшин обладают преимуществом в несколько десятилетий, если не столетий укрепления власти. Они сильнее, опытнее и куда лучше знакомы с хитростями политической арены. И в отличие от аристократии смертных, в которой многие подчинённые могут рассчитывать на скорую смерть пожилых конкурентов, соперники из числа вампиров могут и не исчезнуть в ближайшее время; и даже те, кто чувствует приближение торпора, могут легко поставить на своё место союзников или служителей. А потому Инвиктус предлагают окружающим только ложные перспективы, показывая иллюзию равноправия, которого в действительности не существует. Не все поддаются на этот обман, но хватает и молодых вампиров, поверивших в эту сказку – как, впрочем, и тех, кто действительно тяжёлым трудом добывается своего, что привлекает в ряды

⁵ *Меритократия* - система, при которой положение человека в обществе определяется его способностями.

Инвиктус новых последователей. И даже несмотря на отсутствие реальной перспективы, Инвиктус остаются одним из самых влиятельных и могущественных объединений вампиров. Хотя для многих Инвиктус оказывается почти невозможно подняться ещё на одну ступень по вертикали власти, в целом их положение остаётся значительно выше того, которое они могли бы занять при том же статусе среди Картианцев или получить благодаря правлению независимым городом.

По словам Инвиктус, многие титулы и позиции, получившие распространение в обществе Проклятых (включая Княжеский титул), впервые зародились именно в их ковенанте. Как бы то ни было, ковенант претендует на звание аристократии, если не монархии Сородичей. В землях Старого Света они поддерживают имидж правящего дворянства. В Америке этот образ был заменён имиджем старых баронов или зажиточных семей, не обладающих официальными титулами, но от этого - не менее влиятельных. Неизменным остаётся только одно: всем правит тот, кто обладает властью. Остальные вынуждены подчиниться.

Кроме того, Инвиктус пристальнее других вампиров следят за порядком в обществе Проклятых. Как и любая аристократия, Первая Знать остаётся только в убытке во времена беззакония: и лишь поддерживая порядок и заставляя других подчиняться законам, лидеры ковенанта могут удержать свою власть. За исключением Ланцеа Санктум, ожесточённо следящих за соблюдением религиозных догм, Инвиктус – единственный ковенант, охраняющий традиции и законы Сородичей с таким тщанием. Они поддерживают иллюзию равноправия и свободы, скрывая свою тираническую систему за метафорой “требовательной власти” в надежде привлечь новых членов, и тем более – поддержать порядок среди уже присоединившихся. Если не подчинить себе волю толпы, всё могущество, которое старейшины накапливали веками, рухнет как карточный домик.

Всё это ведёт к ещё одной важной цели Инвиктус - негласной, однако достаточно очевидной: ковенант не просто следит за порядком среди вампиров, но и старается поставить во главе этого порядка влиятельных городских старейшин. И пусть о распространении законов и аристократического влияния, которое воплощают Инвиктус, болтают что угодно: в конечном итоге власть всё равно оказывается в руках Князя, Промогена или других старейшин, даже если им и пришлось идти к ней по головам своих подчинённых.

Молодые вампиры (будь они представителями Инвиктус или их потенциальными новобранцами) иногда высказывают робкую мысль, что, возможно, Инвиктус действительно имеют право на свою власть. Это может звучать пугающе, однако если уж говорить о сосредоточении власти в руках избранных, то рано или поздно необходимо спросить себя: если не они, то кто? У кого ещё хватит опыта и могущества занять столь высокий пост и руководить целой группой эгоистичных падальщиков? Если жестокая, тираническая политика Инвиктус и держится по сей день, то это лишь потому, что она работает.

Участники

По вполне очевидным причинам членство в Инвиктус несёт куда большую привлекательность для старейшин, чем для неонатом. В коварных сражениях ковенанта на политической арене возраст и опыт оказываются гораздо важнее любых преимуществ, которые предоставляет вампирам молодость. Само собой, молодые Сородичи куда многочисленнее старейшин и заметно приспособленнее к изменениям современного мира. А потому немало старейшин боятся молодых Проклятых как огня, и одной из первоочередных задач ковенанта является укрепление власти старейшин и ослабление прав молодых.

Тем удивительнее обилие молодых служителей и даже неонатом в рядах Инвиктус. Порой их численность объясняется обстоятельствами Обращения. Чаще всего Сородичи ожидают, что их потомки будут служить *их* интересам (хотя бы первое время), и прежде

всего на соблюдении этой традиции настаивают члены Инвиктус. Многие молодые Инвиктус остаются в ковенанте и после служения – сначала из-за своих обязанностей перед Сирами, а затем потому, что им удалось добиться определённого статуса в ковенанте или же они просто не знают другого пути.

Другие неонаты вступают в Инвиктус из-за персональных амбиций или обычной самоуверенности (а нередко – и просто по глупости). Безусловно, мало кому из них удаётся добиться успеха, однако самые талантливые и везучие могут действительно осуществить свои замыслы, обретя значительный статус в обществе или даже получив собственный феодальный участок – как правило, небольшого размера. Пробиваться к власти среди Инвиктус – огромный риск, но награда за смелость никогда не заставляла себя ждать.

В этом Сородичам помогает сама структура Инвиктус. Нельзя забывать, что ковенант постоянно стремится привлечь в свои ряды новых вампиров – и не только потому, что Инвиктус необходимо расширять свою власть над обществом Проклятых, но и потому, что старейшины слишком хорошо понимают ценность молодых вампиров для адаптации ковенанта к новшествам современного мира. Безусловно, как и любые правители, Инвиктус привлекают их исключительно как служителей и вассалов, и никогда как равных. В конце концов, короли ничего не строят – они только направляют и вдохновляют на эту работу других. Чем больше королевское войско и его свита, тем большей властью обладает монарх – а Инвиктус стремятся заполучить *всю* возможную власть. Представители ковенанта привлекают в свои ряды новых вампиров, рассказывая им о достоинствах и преимуществах вступления в ковенант и скрывая множество недостатков, которые, между тем, отнюдь не маловажны.

Принятие новичка в ряды Инвиктус обычно не требует специальных процедур или испытаний. Чаще всего желающий должен лишь принести клятву верности ковенанту или его местному лидеру (Князю, Примогену или другому “покровителю”, даже если он и не обладает высоким статусом). Безусловно, существуют участники и существуют *участники*. Новопришедшему стоит подготовиться к годам или даже десятилетиям тщательных наблюдений со стороны Инвиктус, прежде чем они снизойдут до того, чтобы выслушать его мнение или посвятить его в наиболее щекотливые вопросы организации.

А из этого можно вывести две основные темы, играющие значительную роль в нежизни почти любого Инвиктус – от неоната до старейшины: это искренние амбиции и вера во власть закона. Те, кто не желает бороться за каждый шаг на пути к могуществу – и, что зачастую важнее, те, кто не готов постоянно быть начеку и приглядывать за соперниками, стремящимися к той же цели, – никогда не добьются места в совете или дворе Первой Знати. Те, кто оказывается не готов подчиняться негласным правилам, играть в политические игры и постоянно обмениваться услугами, никогда не приобретёт достаточно союзников для победы – а возможно, и для выживания.

Философия

Если и можно выделить общий принцип, которому следуют все Инвиктус, то в его сердце лежит убеждение, что *власть над обществом Проклятых должна принадлежать тем, кто её заслуживает*. Безусловно, подобное убеждение не лишено основания. Сама раса Сородичей состоит из жестоких существ, склонных к эгоцентризму и паранойе. Если они надеются выжить и сохранить своё общество в тайне, то кто-то должен за этим следить. В чём представители других ковенантов расходятся с Инвиктус, так это во взглядах на то, кто *действительно* заслуживает власти в их обществе.

Главный принцип Инвиктус – расширение своего владычества. Каждую ночь представители ковенанта ищут возможности увеличить влияние фракции. Среди них может считаться достойным лишь тот, кто непрерывно повышает свой статус или же помогает в этом другим Инвиктус. Слабохарактерные и безынициативные могут рассчитывать на пребывание в ковенанте лишь в качестве пешек и слуг.

Из базового принципа Инвиктус вытекает и ряд других, каждый из которых существует лишь на негласном уровне. И хотя никто не признавал эти принципы официально, любой Сородич, проведший среди Инвиктус достаточно времени, хорошо понимает, что ни одно из этих негласных правил просто не может быть проигнорировано.

Нас должны уважать

Вне всяких сомнений, любой Инвиктус желает, чтобы его присутствие в домене не оставалось незамеченным. В этом нет ничего удивительного. Будучи мастерами заговоров и интриг, представители Первой Знати умеют прятать свои секреты не хуже других: однако как только организация добивается настоящей власти в домене, Инвиктус стремятся к тому, чтобы все узнали, кто стоит у руля. Так они смогут привлечь ещё больше последователей в ковенант, поскольку каждому захочется присоединиться к победителю. Кроме того, оповещение окружающих о своей власти позволяет избавиться от угрозы возможного сопротивления: мало кто из вампиров решится противостоять столь влиятельному ковенанту, чего не скажешь, например, о сопротивлении лидеру Картианцев. Наконец, стремление к оглашению власти имеет и социальную подоплеку. “Иерархия” и “формальности” для Инвиктус – отнюдь не пустые слова. Представители ковенанта особенно требовательны к уважению статуса и авторитета, которые им причитаются. Немало Князей и других предводителей из числа Инвиктус способны учредить власть ковенанта в домене, требуя уважения лично к себе, а не ко фракции в целом.

Ни в одном другом ковенанте вампиры не полагают с такой уверенностью, что они – величественные создания, достойные поклонения. Картианцы, как правило, вообще избегают клятв верности, а Колдовской Круг и Ланцеа Санктум прежде всего присягают высшим силам наподобие духов или богов и уже потом говорят о верности самому ковенанту. Инвиктус – единственные среди них, кто не только требует клятвы верности местным лидерам ковенанта, но и ставят их выше любых других соглашений между вампирами.

Возможно, именно эта традиция порождает распространённое мнение, что большинство Князей – представители Инвиктус. Инвиктус более требовательны к уважению своего авторитета, чем представители остальных ковенантов, а потому именно с ними обычно ассоциируются всевозможные позиции власти.

Смертные – сила

Хотя *каждый* из ковенантов понимает необходимость соблюдения Маскарада, Инвиктус стремятся не просто существовать среди смертных, но прежде всего управлять и манипулировать их обществом. В стремлении обрести политическое влияние Инвиктус не должны упускать ни единой возможности – а какая возможность для укрепления своей власти может быть лучше, чем шесть миллиардов смертных? Конечно, любой достаточно сильный старейшина обладает влиянием в той или иной сфере человеческой деятельности или имеет контакты с бизнесом смертных, однако если речь идёт о вампирах, пользующихся целой сетью экономических, политических, криминальных и социальных выходов на мир смертных, обычно это Инвиктус.

Традиции и ритуалы

Инвиктус соблюдают лишь несколько ритуалов, известных всему ковенанту. В целом же Первая Знать куда щепетильнее относится к общим принципам поведения, чем к ритуалам. Тем не менее, ряд социальных обычаев и церемоний дожил до современных ночей, хотя эти обычаи настолько прижились в обществе Инвиктус, что сегодня уже мало кто вспоминает об их ритуальном происхождении.

Клятва верности

Практически каждому слою власти в широкой феодальной структуре Инвиктус соответствует своя клятва верности. Последователи произносят клятвы перед своими лидерами, потомки перед Сирами, рабы перед повелителями. И это уже не говоря о клятвах, произнесения которых официальные лица Инвиктус требуют от подчинённых в своих доменах (неважно, от других ли Инвиктус или нет). Мало кто среди членов Инвиктус не приносил клятву хотя бы трём или четырём вышестоящим Инвиктус.

Освещение происхождения

Несмотря на все заявления о том, что лидерами *становятся*, а не рождаются, члены Инвиктус придают особенное значение происхождению своих братьев по ковенанту. Чем больше поколений своей генеалогии может перечислить вампир, тем большим почтением его окружают. Потомок особо влиятельного Сородича получает высокий статус среди Инвиктус; напротив, если в генеалогическом древе вампира числится малоуважаемый предок, или же если вампир не способен перечислить более нескольких поколений своей династии, он практически обречён на пренебрежение со стороны окружающих. Принадлежность к некоторым исключительно уважаемым родословным (например, к так называемым Митраическим Вентру) фактически приравнивается к царственному происхождению вампира. Особое внимание уделяется представителям родословных или династий, которые отделились от основного клана благодаря видной деятельности или великим поступкам.

Формальности в поведении

Большинство Князей, состоящих в Инвиктус, требуют от своих подчинённых выполнения множества формальностей в поведении и подводят под эти формальности жизнь всего домена – настолько плотно, насколько могут. Вне зависимости от того, управляется ли домен по принципам современных конгрессов, старых южных плантаций или феодальных государств, доживших до современных ночей, обитание в этих доменах почти неизбежно сопряжено с соблюдением целого ряда формальностей и церемоний. Нередко Инвиктус пользуются официальными титулами (описанными ранее в этой главе), и даже чаще, чем представители других ковенантов – в первую очередь из-за того значения, которое они придают званиям и традициям. Так, немало Князей, состоящих в Инвиктус, требуют от Сенешалей провозглашать во дворце о прибытии гостя, оповещая собравшихся о его имени, титуле (если имеется) и династии (если она известна). Они настаивают на определённых формах обращения и нередко определяют стиль гардероба, обязательный для всех представителей двора. Также Князь может настаивать на чистоте речи, звучащей на общественных мероприятиях (грубые шутки или жаргон могут быть запрещены). Перебивание Князя, Регента или другого старейшины может стать основанием для сурового наказания, и далеко не один неонат, привыкший вести себя по принципу *“Вы не смаете указывать, что мне делать”*, после мероприятия становился объектом Винкулума или изгнания из домена, а если обычное предупреждение на него не действовало, то и вовсе оказывался лицом к лицу с восходящим солнцем.

В доменах с особенно сильным влиянием ковенанта подобные требования могут распространяться и за пределы Элизума. В таких доменах Сородичи вынуждены соблюдать *все* формальности, связанные со статусом окружающих, и вести себя соответственно. Недостаточное почтение к Сородичу с более высоким статусом может привести к жестокому наказанию, а уделение слишком большого внимания нижестоящим – к насмешкам и даже потере статуса. Часто в таких доменах Гарпии обладают феноменальным влиянием, не уступающим влиянию самого Примогена, поскольку они способны с лёгкостью наградить любого вампира общественным статусом или, наоборот, лишить его в один миг.

Старые способы коммуникации

Иногда соблюдение формальностей приводит к тому, что старейшины Инвиктус начинают требовать, чтобы основная часть сообщений передавалась им через посланников или рукописные письма. Использование телефонов и электронной почты считается признаком невежества, характерным для малограмотной и невежливой молодёжи. Кроме того, немало старейшин вполне обоснованно опасаются, что их разговоры могут прослушиваться оппонентами.

Безусловно, большая часть старейшин не так уж слепо привязана к этой традиции. Когда дело доходит до важных вестей или срочных посланий, они не возражают против e-мейлов и телефонных звонков (хотя большинство Князей предпочитает, чтобы за этой информацией следили Сенешали или другие служители, которые затем лично доносят им о содержании сообщения). Тем не менее, использование современных способов коммуникации в других целях может стать основанием для пренебрежения со стороны окружающих – и это в лучшем случае. (Некоторые молодые вампиры считают, что эта “традиция” существует лишь потому, что старейшины не решаются признаться в своей неспособности освоиться с современными и значительно более удобными технологическими достижениями. Впрочем, они редко высказывают такие предположения в глаза старейшинам).

Мономатия

Традиционно считается, что в старину Инвиктус разрешали использование официальных поединков, состязаний и “Божьих судов” для разрешения конфликтов, которые не удавалось решить другими способами. Эти дуэли и состязания широко известны как “Мономатия”. Кое-кто среди Проклятых разделяет средневековое убеждение смертных, что сам Господь вмешивается в ход поединка и дарует победу тому, на чьей стороне правда. Другие просто хотят иметь под рукой средство, которым старейшины смогут разрешить личные ссоры, не втягивая в конфликт легионы пешек и весь домен целиком. В современные ночи практически все Инвиктус отрицают божественный характер таких поединков – ведь даже самым набожным из Сородичей трудно поверить, что Бог принимает непосредственное участие в ходе дуэли, - однако традиция всё ещё практикуется в подходящих случаях наиболее консервативными представителями Первой Знати.

Титулы и полномочия

Сородичи, мало знакомые с организацией Инвиктус, часто бывают поражены, узнав, что в ковенанте выделяется сравнительно немного уникальных титулов и должностей. Такие Сородичи упускают из виду тот факт, что Инвиктус практически не нуждаются в дополнительных званиях - по той причине, что изобретение наиболее распространённых титулов, упоминавшихся выше, Инвиктус приписывают себе. Большинство членов организации обладают приблизительно одинаковым званием и в ковенанте, и в самом домене. Так, Князь домена, состоящий в Инвиктус, скорее всего одновременно является и главой всех местных Инвиктус. Патриарх или Примоген Инвиктус наделены властью и в городе, и в ковенанте. Шериф Инвиктус следит за порядком и среди братьев по ковенанту, и среди всех местных Сородичей.

И только два титула, наиболее часто встречающиеся в городах Инвиктус, нельзя напрямую связать с равнозначной политической позицией.

Внутренний Круг

В доменах, которые не находятся в полной власти Инвиктус или в которых многие политические позиции заняты представителями других ковенантов, организации требуется орган власти, который управлял бы членами ковенанта, однако не состоял бы всецело из официальных правителей города. Такой орган власти называется Внутренним

Кругом. В Круг могут входить любые Сородичи, от местного Князя или советника Примоген до вампира, вообще не имеющего официальной позиции в городе. Они регулируют деятельность всех местных Инвиктус, а вместе с тем постоянно ищут возможности улучшить собственное положение. В доменах, целиком подчиняющихся Инвиктус, практически никогда не возникает потребности во Внутреннем Круге. Обычно Круг формируется в городах, в которых правительство ковенанта и правительство домена – отнюдь не одно и то же. Кроме того, подобный “суб-Примоген” ковенанта встречается только в самых крупных доменах с такой популяцией Проклятых, которая может себе позволить выделить нескольких представителей для собрания совета.

Судья

Иногда размолвки возникают и между самими Инвиктус. В таких ситуациях представители ковенанта обычно не слишком хотят привлекать внимание остальных Сородичей (например, городских властей), поскольку в глазах окружающих это было бы равносильно признанию в разобщённости ковенанта. В то же время они не стремятся и прибегать к Мономатии, которая используется только в самых тяжёлых конфликтах (поскольку мало кто из старейшин готов рисковать не-жизнью ради решения какого-то разногласия). А потому в большинстве городов с хоть сколько-нибудь значительной популяцией Инвиктус для этих целей учреждается должность Судьи. Его роль – разрешать внутренние конфликты между Инвиктус. Если обе стороны согласны на такой суд, то требования Судьи должны выполняться безоговорочно даже теми вампирами, которые – как, например, Князь города - в остальном обладают значительно большей властью, чем сам Судья. Судьи выбираются из числа правительственных лиц (в городах Инвиктус), из Внутреннего Круга или же, в ряде случаев, просто из уважаемых членов Инвиктус. В одних городах должность Судьи может быть постоянной - и тогда её чаще всего занимает ставленник Князя или Примогена (или вампир, поставленный Примогеном по указанию Князя); в других городах для каждого конфликта выбирается новый Судья. Как бы то ни было, Судью по традиции выбирает уважаемый Сородич, не имеющий личного интереса в исходе конфликта. Соблюдать это правило зачастую бывает сложнее, чем может показаться, - а потому в подобных доменах нередко возникает обычай, по которому последний Судья назначает нового ещё до того, как станет известно, какой конфликт разгорится следующим.

Отношения

Ланцеа Санктум

Заслуживают доверия,
но чересчур зависимы
от религии

Отстранившиеся

Строят из себя невесть что

Колдовской Круг

Отказываются принять
своё место

Ордо Дракул

Дисциплинированы,
но блуждают в потёмках

Картианцы

Не уважают традиций

The Lancea Sanctum

Ланцеа Санктум

В глазах представителей Ланцеа Санктум - самопровозглашённых блюстителей нравственности среди Проклятых - всё, что они воплощают и что они ставят во главу своей деятельности, объясняется их происхождением. Неудивительно, что современное прозвище “Благословенные”, под которым они бывают известны другим вампирам, нередко вызывает отторжение у старейшин и традиционалистов этого ковенанта – обычно эти Сородичи отдают предпочтение латинскому самоназванию “Ланцеа Санктум”, когда речь заходит об их коллективе. Являясь опорой веры и нравственности среди Проклятых, они видят в себе пастырей и инквизиторов мира Сородичей - а будучи представителями наименее человеческой среди всех нечеловеческих рас, они только превозносят хищническую роль вампиров. Почитаемый по всему миру - и всему миру внушающий трепет, - этот ковенант стремится к контролю над всеми Сородичами: но не ради самой власти, подобно Инвиктус, а ради распространения убеждений, взглядов и даже мыслей, которые, по их утверждениям, некогда были переданы им основателем ковенанта Лонгином, а значит – и самим Богом.

В основе мировоззрения Ланцеа Санктум лежит вера в то, что они – идеологические наследники римского центуриона, пронзившего копьем тело Христа. Согласно их догме, несколько капель крови Христовой окропили губы центуриона, даровав ему вечную жизнь. Тем не менее, эта же догма провозглашает и мотив искупления, ведь хотя Лонгин и открыл божественную природу Христа, это стало лишь результатом его святотатственного поступка. Лонгин был проклят на вечную жизнь, в течение которой он мог бодрствовать лишь с наступлением темноты и страдал от нужды поддерживать себя той же кровью, которая положила начало его перерождению. С ветхозаветной точки зрения вампиры воплощают собой некую форму “первородного греха”, которой Господь позволил существовать для того, чтобы она выражала Его гнев перед лицом непокорных.

Общие сведения

Возможно, единственным по-настоящему крупным различием между Ланцеа Санктум и Инвиктус можно считать тот факт, что Инвиктус стремятся обрести над Сородичами абсолютную власть, в то время как члены Ланцеа Санктум уверены, что они *уже* её обрели – во всех смыслах этого слова. То, что Ланцеа Санктум принадлежит меньше доменов, чем Инвиктус, здесь не играет особой роли. Ланцеа Санктум говорят от имени Бога и воплощают вершину, к которой должен стремиться каждый Сородич. А потому, если зреть в корень, истинная власть над вампирами принадлежит именно Благословенным.

В то время как члены Инвиктус олицетворяют дворянство и аристократию Проклятых, Благословенные занимают места священников, епископов, паладинов и других религиозных и духовных наставников. (Члены Инвиктус порой называют Сородичей из Ланцеа Санктум *Второй Знатью*, распространяя тем самым собственную метафору, интерпретирующую исторические представления о первом и втором сословии). Большинство представителей ковенанта подходит к идее духовного руководства над остальными вампирами чрезвычайно серьезно. Многие из этих Проклятых (Ланцеа Санктум предпочитают более древний и строгий термин “*Проклятые*” в противовес сравнительно новому “*Сородичи*”) служат советниками по вопросам нравственности и религии у Князей и других правителей. Они объясняют теологическую сторону их решений, указывая, будет ли нарушением Традиций планируемое действие или даже возможное преступление с точки зрения философии Лонгина. Некоторые члены Ланцеа

Санктум подходят к вопросу наставничества ещё серьёзнее, стремясь объяснить младшим братьям по ковенанту, что значит быть вампиром, какой должна быть мифология и религия всех Сородичей и даже как стать искусным хищником. В этом они видят исполнение своих обязанностей, переданных им основателем ковенанта. Главная задача Благословенных - удостовериться, что всякий преданный их идеалам Сородич знает своё место в Господнем мире.

Само собой, если бы деятельность ковенанта ограничивалась лишь наставничеством, то едва ли Ланцеа Санктум сумели бы заработать столь ужасающую репутацию среди Сородичей. Представители ковенанта убеждены, что всякий вампир должен жить в соответствии с заветами Лонгина – и более того, в соответствии с той интерпретацией, которую дают этим заветам сами Благословенные. Они редко *советуют*, куда чаще попросту заставляя их соблюдать, - и они не столько проповедуют, сколько *требуют*. Представители ковенанта известны своей фанатичностью вовсе не из-за приверженности законам центуриона, проклятого самим Богом, - а из-за искренней веры в то, что насилие и кровопролитие – вполне приемлемый способ убеждения.

Впрочем, Ланцеа Санктум вовсе не слепы в следовании своим заветам – во всяком случае, большинство членов фракции остаются вполне вменяемы. Применение силы стоит далеко не на первом месте в перечне методов ковенанта. Куда лучше мирно продемонстрировать окружающим свою мудрость и благочестие, чем истреблять потенциальных братьев или сестёр. По той же причине они не слишком торопятся вычищать из своих рядов всякого, кто вступает в бессмысленные и преднамеренные конфликты. В доменах, служащих большей частью другим ковенантам, Ланцеа Санктум стараются влиться в общественную не-жизнь. Они стремятся подспудно влиять на решения местных правителей и вместе с тем увеличивать собственное владычество. Представители ковенанта вращаются и в обычных кругах городских Сородичей, проповедуя своё видение пути вампиров и привлекая союзников для поддержки, которая может пригодиться в дальнейшем. Они ведут себя настолько терпеливо, насколько вообще могут быть терпеливы члены вампирической секты. Благословенные не избегают насилия, но и не прибегают к нему без должного основания. Хотя им и кажется очевидным, что кровопролитие – самый прямой путь к их целям, нельзя забывать, что Господь был милостив к тем, кто отвергал его волю.

Однако какой бы ужас ни внушали Благословенные Проклятым, куда большим кошмаром оборачивается встреча с ними для смертных. Ланцеа Санктум – вампиры в самом истинном смысле этого слова. Хотя их нельзя назвать кровожадными и безумными дикарями, какими порой бывают худшие из Сородичей, и хотя нельзя сказать, что они, подобно Инвиктус, приветствуют ассасинов, готовых по первому зову своих хозяев лишиться жертву жизни, члены Ланцеа Санктум внушают такой ужас из-за своего благоговения и даже преклонения перед натурой вампира. Поскольку все они обитают в ночи по воле проклятия Лонгина, один из главных принципов Благословенных гласит, что никто из них более не является смертным. Вампиры образуют над смертными высший уровень. Они кормятся человечеством, как простые люди – овцами и коровами. Чтобы точно следовать философии Лонгина и целям Всевышнего, они более не должны притворяться членами стада, в котором некогда родились. У Ланцеа Санктум нет особенной страсти к жестокости (во всяком случае, у большинства представителей ковенанта), тем более что их вера не позволяет пятнать себя этим пороком. Они просто держат в страхе свою добычу – не более, чем хищные звери, - хотя подобное хладнокровие зачастую бывает куда страшнее намеренного садизма.

Из Завета Лонгина

Первое: *Знайте, что хотя все вы прокляты, в вашем проклятии есть смысл. Вы стали теми, кем стали, по воле Господа, и все Проклятые существуют по воле Его,*

чтобы показывать ужас Его отвержения. Этот ужас и воплощают Проклятые. Тех, кто достоин Его любви, Господь призывает на свою сторону.

Второе: *Знайте, что вы не те, кем были когда-то. Смертные – овцы, а Проклятые – волки среди них. Эта роль предназначена вам самой природой: волки питаются овцами, хотя и не жестоки к ним. Роль хищника естественна, даже если сам хищник и не от мира природы.*

Третье: *Знайте, что существует строгий миропорядок. Как человек стоит выше зверя, так и Проклятые стоят над людьми. Нас меньше, поскольку так наша цель сможет осуществиться во всей полноте.*

Четвёртое: *Знайте, что силе Проклятия сопутствуют и ограничения. Проклятые должны скрываться от тех, кому всё ещё дарована любовь Господа, и могут открывать свои лица лишь тем, кто должен увидеть гнев Божий. Проклятые не должны судить окружающих сами, поскольку суждение – привилегия Господа. И тем сильнее должны страдать Проклятые, если они заберут душу своего единокровного.*

Пятое: *Знайте, что мы не властны над собственными телами. Смысл нашего существования - в служении, и всякий раз, когда мы отклоняемся от божественного порядка, Господь обрушивает на нас свою ярость. Солнце опалает наши тела, а пламя очищает воплощённое в нас зло. Лишь Витэ питает нас, а любая другая пища оставляет во рту привкус тлена.*

Участники

В отличие от Инвиктус, служащих интересам старейшин больше, чем выгоде неонатов, и Картианцев, склонных к полностью противоположной системе, Ланцеа Санктум открыты для Проклятых всех возрастов. Однако то, что привлекает старейшину, далеко не всегда совпадает с интересами неоната.

Большинство старейшин присоединяется к ковенанту по религиозным или духовным причинам. Одни ищут в обществе Благословенных прозрения и просветления: такие вампиры скитались по землям смертных на протяжении многих человеческих жизней, пока не пришли к пониманию, что у них – у *всей расы Сородичей* – должно быть высшее предназначение. Они полагают, что Бог не случайно превратил их в тех, кем они стали, и учение Лонгина помогает сделать хотя бы первые шаги к постижению этой тайны. Другие не ищут ответов, а присоединяются к ковенанту, чтобы дать эти ответы другим. Религиозные подвижники часто верят, что мир станет лучше, если каждый из окружающих придёт к их образу мыслей, и фанатики Благословенных – не исключение. Существует немало старейшин, вступивших в Ланцеа Санктум (или оставшихся с ними) не ради себя, а ради других. Они всем сердцем желают помочь остальным вампирам понять, кто они, что они должны делать и как должны существовать. Так они смогут стать лучше, и если при этом кто-нибудь пострадает или погибнет, то эта жертва будет оправданна.

Безусловно, было бы глупо утверждать, что все они распространяют влияние ковенанта на расу Сородичей только из альтруистических побуждений. Хватает и тех, кто стремится обратить в секту как можно больше вампиров, чтобы повысить собственный статус. Они ждут награды за свою службу – от Бога или хотя бы от своих настоятелей. Всё, что им нужно для доказательства своей преданности - это обратить в свою веру хоть нескольких окружающих.

Большинство молодых вампиров вступают в организацию не потому, что действительно верят в учение Благословенных, а потому что им не хватает собственных убеждений в вопросе о том, кем они стали. Ланцеа Санктум отчётливее, чем любой другой ковенант (возможно, за исключением Колдовского Круга), предлагают готовый ответ на этот вопрос и даже настаивают на его истинности. Для неоната, заблудившегося в этом мире, столь отличающемся от мира его прежней жизни, и нуждающегося не только в коллективе, но и ответах на множество *“Почему?”* и *“Как?”*, мало что может быть

приятнее, чем услышать, что быть чудовищем – совершенно приемлемо. Даже если он и не верит в это по-настоящему, сама мысль о том, что он стал частью великого миропорядка, делает намного комфортнее его новую жизнь, сопряжённую со столь странными, непривычными нуждами.

Безусловно, это лишь обобщение, а не истина в последней инстанции. Многие неонаты присоединяются к ковенанту, уже имея определённые убеждения, а старейшины могут испытывать ту же тягу к обществу, что и любой неонат. Наконец, Сородичи всех возрастов присоединяются к Благословенным из-за амбиций, поскольку чаще всего продвижение в обществе Ланцеа Санктум легче, чем в других ковенантах.

От новобранцев всё время требуют доказательств их верности Лонгину, Богу и целям организации. Они обязаны принимать участие во множестве церемоний и ритуалов и постоянно испытываются на веру и прочность. Такие испытания могут принимать любую форму, от философских дебатов до настоящих пыток. Эти методы вовсе не обязательно определяют, может ли новичок присоединиться к Ланцеа Санктум, однако те, кто их выдержал, обретают немалое уважение среди братьев по ковенанту. Те, кто не справился, месяцы или даже годы терпят насмешки и унижения со стороны окружающих – чего нередко оказывается достаточно, чтобы новобранец покинул организацию.

Философия

Ланцеа Санктум почти в открытую заявляют, что их представители избраны самим Богом - хотя превосходство Благословенных над остальными вампирами проистекает не из их врождённых качеств, а благодаря просветлению, которое дарует им следование философии Лонгина. Придёт ночь, когда все вампиры будут служить воле Господа и почитать Лонгина так, как сегодня делают это Благословенные. Они искренне верят, что долг по-настоящему преданного и благочестивого Сородича – приблизить наступление этой ночи. А потому они беспрерывно несут своё слово Сородичам, обращая их в свою веру, чтобы в конечном счёте оставшиеся ни с чем ковенанты сдались и освободили им путь к высшей цели.

Лонгина члены Ланцеа Санктум считают Тёмным Пророком. Хотя согласно их верованиям он и не был “первым среди вампиров”, Лонгин стал одним из первых Сородичей, преодолевших низменное существование эгоистичного монстра, мало чем отличающегося от обычных животных. С преображением Лонгина зародился и новый этический кодекс. Сам акт пронзения тела Христова - важнее человеческого или вампирического бытия, ведь именно трансформация Лонгина стала результатом его поступка, а не наоборот. Лонгин – своего рода “пожиратель грехов”, воплощающий зло, которым является человек без веры. Его Проклятие – плата за это зло.

Учение Лонгина ведёт к странной дихотомии верований, зачастую превосходящих самые необычные и причудливые религии смертных. Теософские заповеди, управляющие поведением членов Ланцеа Санктум (или хотя бы тех из них, кто искренне верит в учение Лонгина), подчас могут выглядеть несовместимыми, однако представители ковенанта привыкли следовать им на протяжении сотен, если не тысяч лет.

Заповеди и традиции

Важнейший принцип Ланцеа Санктум: *традиции абсолютны и неприкосновенны* - по большей части. Ланцеа Санктум стремятся заставить общество Проклятых следовать чётко прописанному своду правил, поскольку лишь так они могут выразить уважение своему основателю и приблизить Сородичей к пониманию его веры.

Но в то же время Благословенные достаточно прагматичны, чтобы понимать невозможность выполнения своей божественной миссии при малейших признаках ослабления ковенанта. Так, они Обращают новых вампиров, даже при том что такая практика является уходом от традиций - и хотя куда чаще они пополняют свои ряды вампирами со стороны, Благословенные знают, что ковенант ослабевает без регулярного

обновления. Точно так же они не колеблются перед уничтожением тех вампиров, которые угрожают их планам (хотя, опять же, они стараются при возможности переманить таких врагов на свою сторону или попросту обезвредить их) – и пусть даже убийства запрещены традицией, альтернативой является обессиливание ковенанта. Как это ни странно, по-настоящему верующие представители Благословенных в таких обстоятельствах не утверждают, что они освобождены от обязанности соблюдать традиции, которые они нарушают. Напротив, такие вампиры считают, что они по собственной воле рискуют навлечь на себя гнев Божий, жертвуя собой ради блага всего ковенанта – так же, как Лонгин навлек на себя Проклятие, доказав своим поступком божественную натуру Христа. Все они покорно принимают то наказание, которое полагается за их провинности.

При этом, однако, Ланцеа Санктум никогда не нарушают Традицию Тайны – во всяком случае, до такой степени, чтобы смертные начали понимать истинное значение легенд о вампирах. Представители ковенанта не хуже других понимают необходимость соблюдения Маскарада для выживания расы вампиров – а вместе с тем и для достижения их божественной миссии. Безусловно, встречаются и действительно бессердечные представители Благословенных, дословно принявшие утверждения о превосходстве вампиров над смертными и считающие, что убийство свидетелей деятельности вампиров – вполне приемлемый способ поддержания Тайны. Руководство организации смотрит на столь циничное поведение крайне неодобрительно и обычно наказывает или даже лишает членства Благословенных, замеченных в привлечении слишком большого внимания к своим действиям. Тем не менее, все они знают, что наложение резких ограничений на поведение молодых вампиров может значительно подорвать их способности к агитации (если таковые изначально имелись), так что старейшинам зачастую не остаётся ничего другого, кроме как стиснуть зубы и собственноручно замести следы за своими легкомысленными потомками.

Наставления

Всякий Благословенный нуждается в наставлении. Те, кто искренне верит в миссию ковенанта, никогда не откажут в помощи Сородичу - *любому Сородичу*, - которому требуется совет или руководство в религиозных вопросах. Более того, законы Ланцеа Санктум попросту запрещают Благословенным отказывать в такой помощи окружающим. Безусловно, этот закон не требует слепого подчинения: представитель Ланцеа Санктум отнюдь не обязан встречать с распростёртыми объятьями заведомого врага или пробираться в самое сердце уличной перестрелки, чтобы помочь своему компаньону справиться с кризисом веры. Однако когда это только возможно, Ланцеа Санктум принимают обязанности по служению всему обществу Проклятых в качестве настоятелей и советников, и именно благодаря этой роли ковенант обеспечивает себе приток самых преданных союзников. Даже если им не удаётся привлечь другого вампира в свои ряды, традиционно считается, что такой Сородич всё равно станет ближе к Господу благодаря помощи Благословенных.

Насаждение веры

Тех, кто не желает прозреть по собственной воле, приходится вынуждать к этому силой. Насилие никогда не бывает первым в перечне методов ковенанта, однако если какой-то вампир наотрез отказывается присоединиться к Благословенным и если сами Благословенные видят, что они могут применить силу безо всякого риска для организации, кровопролитие переходит в перечень совершенно приемлемых методов. Безусловно, истинное обращение в веру Ланцеа Санктум путём огня и меча попросту невозможно. Такой "обращённый" всегда может утверждать, что принимает новую веру, только затем чтобы сбежать при первой возможности – те же, кто не был убит, могут просто затихнуть в ожидании своего шанса. Однако в доменах с сильным влиянием ковенанта законы и традиции Лонгина могут насаждаться под страхом самых

чудовищных и жестоких наказаний в случае их невыполнения. В таких доменах вампиры могут и не разделять веры Благословенных, однако будут изо всех сил стараться вести себя как правоверные члены Ланцеа Санктум. И как знать - возможно, если они достаточно долго будут подражать действиям Благословенных, может, в конце концов они смогут увидеть мудрость подобного существования.

Традиции и ритуалы

Мало какие организации Проклятых или смертных могут потягаться с Ланцеа Санктум количеством ритуалов. Будучи духовными лидерами Сородичей, Благословенные прибегают к традициям, церемониям и обрядам во множестве самых разных аспектов своего Реквиема. Описать их все было бы невозможно даже в самом толстом фолианте, однако наиболее распространённые или важные церемонии и обряды приведены ниже. Необходимо заметить, что хотя эти ритуальные практики соблюдаются везде, где присутствуют члены Ланцеа Санктум, детали этих обрядов могут различаться в разных областях или даже в разных котериях. Как и в любой религиозной практике, ход этих церемоний во многом зависит от того, кто и зачем их проводит. Описанные здесь детали широко распространены, однако не универсальны. Также необходимо заметить, что термин "Священник", используемый в нижеприведённых описаниях, - лишь формальность, отнюдь не означающая, что Благословенные должны играть в своём обществе роль таких "Священников".

Фивейское чародейство

Благословенные утверждают, что подчас они способны ни много ни мало творить настоящие чудеса. В действительности, они обладают мощнейшей формой духовной магии, называть которую "чудесами" - достаточно необоснованно.

Вскоре после формирования ковенанта - предположительно где-то в третьем столетии нашей эры - несколько из его представителей вместе с римской армией отправились в Фивы (согласно фрагментам дневника, оставшегося после этого похода, первоначально город носил название "*Thebias*"). Из числа жителей этого города римлянами был сформирован легион христианских воинов. В одном из походов Благословенные последовали за фивийским легионом в Галлию, где один из них узнал секрет волшебства, которому, по его словам, обучил его в этом походе ангел Божий. Благословенные до сих пор продолжают изучать и практиковать эту магию, позволяющую показать свою силу, "доказать" искренность своей веры и наказать её врагов.

Ритуал Сотворения

Дарование Реквиема смертному - важное событие для любого Благословенного. С одной стороны, оно означает продолжающийся рост их организации и рождение нового последователя их веры; с другой - это нарушение традиций, которые Ланцеа Санктум поклялись соблюдать. Ритуал Сотворения - одновременно приветствие новорождённого и наложение епитимии на его Сира. Ритуал проводится при первой возможности после Обращения, а в идеальном случае - непосредственно в его ходе. Проведением ритуала руководит Священник или другой высокопоставленный член ковенанта. Прежде всего ритуал включает молитвы и литании, которые вместе возносят Священник и Сир новообращённого. Сам новообращённый должен принять помазание (см. ниже) и быть освящён пылающим знаменем. Знамя не должно коснуться его плоти: Священник лишь делает жест освящения, напоминающий таковой во время католического крещения. Тем не менее, знамя должно коснуться груди Сира. Прикосновение длится всего мгновение, поэтому крик боли или впадение в безумие, спровоцированное видом пламени, считается страшным позором. Лишь по окончании ритуала потомок может называться "истинно Благословенным", а Сир, достойно державшийся в его процессе, добивается большего уважения, чем тот, который не выдержал прикосновения знамени.

Помазание/Кровавые ванны

К Помазанию прибегают всякий раз, когда Благословенный добивается нового положения или титула. Ритуалом руководит Священник или другое официальное лицо ковенанта. Помазанием называют не более чем зачитывание литании, произнесение формальной речи и начертание одного из нескольких религиозных символов на лице молящегося. Символ чертится кровью, которую запрещено смывать до наступления следующей ночи (недавно помазанные вампиры стараются не попадаться на глаза смертным). Именно из-за этого ритуала официальные лица, чиновники и агенты Ланцеа Санктум в целом известны как "Помазанные".

Помазание молодых Сородичей принимает более примитивную форму. Повышение статуса они отмечают не символическим прикосновением крови, а ритуалом, известным как "Кровавая ванна". Кровавая ванна служит всё той же цели, однако её объект (нередко вместе с другими участниками ритуала) буквально купается в крови. Те, кто не поддаётся приступу безумия, добиваются огромного уважения, в то время как поддавшиеся своей слабости зачастую подвергаются насмешкам из-за потери контроля над своим разумом. Старейшие члены Ланцеа Санктум считают подобную практику нарушением древних традиций, однако пока молодые Священники не угрожают этим обрядом традиции Маскарада, они воздерживаются от критики и "позволяют щенкам поиграть".

Полуночная месса

Полуночная месса проводится одним из самых высокопоставленных членов Ланцеа Санктум в домене и представляет собой не что иное как молитвенное обращение к Богу в ночной темноте. В доменах с особенно набожными представителями Ланцеа Санктум такая месса может проводиться до нескольких раз в неделю, однако чаще всего в городах с сильным влиянием ковенанта эта молитва возносится всего один или два раза в месяц. Ожидается, что городские члены Ланцеа Санктум будут участвовать хотя бы на половине таких ритуалов. Другие обряды, празднества и церемонии - включая Помазание и Ритуал Сотворения - тоже нередко проводятся в эту ночь.

Другие обряды

Из десятков, если не сотен других ритуалов Ланцеа Санктум стоит выделить Огненный Танец (популярное среди молодых вампиров мероприятие, в ходе которого Благословенные пляшут вокруг огня или даже проходят сквозь него в знак победы над страхом), Мистерии (ежегодный фестиваль чествования и благодарения, на котором должны присутствовать все городские Благословенные), ритуалы верности и принятия (испытания на лояльность или присяги, которые приносит вампир, вступающий в ковенант и даже некоторые котерии). Наряду с распространёнными (в той или иной мере) обрядами и церемониями каждый домен и даже отдельные котерии часто имеют собственные ритуалы, разработанные для своих нужд и не разделяемые всем ковенантом.

Титулы и полномочия

Как и в случае с Инвиктус, многие титулы Ланцеа Санктум накладываются на стандартные позиции власти. Однако встречаются и куда менее распространённые звания — а обычные титулы часто могут иметь особое значение в иерархии Благословенных.

Епископ

Духовный лидер Ланцеа Санктум в пределах домена носит титул Епископа. Хотя самим доменом правит Князь, в иерархии ковенанта Епископ - самое высокопоставленное лицо. Немало Епископов занимают важные позиции в городской власти (вроде Регента, Сенешаля или Примогена), даже если ковенант и не доминирует в этом городе, поскольку большинство Князей достаточно проницательны, чтобы считаться с могуществом,

которым наделён Епископ. Обязанности Епископа соответствуют обязанностям Священника, однако он также ответствен за управление деятельностью всех представителей ковенанта в городе.

Кардинал

В тех редких доменах, где лидер ковенанта достаточно могуществен, чтобы занимать одновременно позиции Епископа и Архиепископа, он, как правило, принимает титул Кардинала. Это не просто "формальное" объединение двух вышеназванных титулов - это полноценное звание, позволяющее заявить: "Я занимаю пост, превосходящий любой из двух ваших. Кто-нибудь из вас осмелится бросить мне вызов?".

Священник

Благословенный, ответственный за обучение и наставление других вампиров, имеет титул Священника. Иногда Священники служат также советниками в местных органах власти. Другие выполняют обязанности Священников в котериях (особенно в тех, которые насчитывают хотя бы четыре участника). Зачастую эта позиция считается неформальной, хотя иногда руководство Ланцеа Санктум может и вполне официально признавать титул Священника.

Инквизитор

Подчиняющийся лишь указаниям Архиепископа и Епископа, Инквизитор отвечает за обнаружение еретиков, изменников и ослушных в структуре Ланцеа Санктум. Он обладает правом допрашивать кого угодно о чём угодно - неудивительно, что опытные Сородичи стараются избегать его внимания. Хотя формально он занимает не слишком значимую позицию, его власть во время расследований любого рода практически неограниченна. В доменах, в которых также выделяется должность Шерифа, представители этих двух званий часто находятся в весьма натянутых отношениях. Кроме того, если Инквизитор не имеет поддержки со стороны местного Князя, обычно ему приходится быть осторожнее с представителями других ковенантов. Подозрения и обвинения в отношении других фракций могут привести к отвержению Инквизитора местным обществом.

Отношения

Инвиктус

Слишком озабочены
кратковременной властью

Отстранившиеся

Отступники и иконоборцы

Колдовской Круг

Еретики, ведьмы
и кое-что похуже

Ордо Дракул

Избрали неверный путь к просветлению

Картианцы

Безбожны, но решительны

THE ORDO DRACUL

Ордо Дракул

Проклятие вампиризма - не более чем помеха, *препятствие* на пути к истинному могуществу. Тем не менее, это препятствие существует, и мало кто из Сородичей обладает достаточной мудростью, чтобы увидеть путь к его преодолению. Однако тем, кто наделён необходимым упорством, рвением и эрудицией, Ордо Дракул - Орден Дракона - готов открыть этот путь. Представители Ордо Дракул разнятся от непреклонных фундаменталистов, с пугающим фанатизмом приверженных идеалам секты, до хладнокровных высокосветских философов, ищущих подходящего способа для расправы над своими врагами. Двери ковенанта раскрыты для тех и других, и любому из них он может предоставить необходимые знания.

Лидером фракции традиционно считают печально известного Влада Цепеша - самого Дракулу. Любопытен тот факт, что Дракула не признаёт своим Сиром ни одного другого вампира: согласно его утверждениям, сам Господь отвернулся от него, наказав его за злодеяния проклятьем не-жизни. Наиболее распространённое мнение о происхождении Дракулы гласит, что Влад Цепеш был проклят Богом за надругательство над религией ещё в смертной жизни. Согласно некоторым историческим хроникам, Цепеш использовал своё положение "защитника христианства" в качестве средства продвижения к собственным политическим целям и оправдания своей жестокости. В дополнение к преступлениям против всего человечества Дракула поставил свои интересы над священной присягой перед Создателем, что и стало причиной его Проклятия.

Истинность таких утверждений ничем не доказана - не в последнюю очередь потому, что сам Дракула не показывался в обществе Проклятых уже более века. Легенды о Дракуле сопряжены и с другими странными обстоятельствами. Эрудированные Сородичи полагают, что в ходе истории Дракула Обратил небольшое число потомков, однако если он не получал Обращения, то к какому клану могут принадлежать его дети - как и он сам? По другим сведениям, он и вовсе ни разу не Обращал потомков или же Обращённые им вампиры были "ошибками" - нелюдимыми монстрами, обречёнными до конца времён утолять свою жажду в непрекращающемся состоянии ярости и безумия.

В любом случае, организация, выросшая на учении Дракулы, представляет для Сородичей не меньшую загадку, чем её основатель.

Общие сведения

Истоки Ордена - спорный вопрос даже внутри самого ковенанта. Известно, что среди крупных организаций Проклятых Ордо Дракул - одна из самых молодых. Первые сведения о Драконах (как с ужасом или ненавистью называют последователей ковенанта другие вампиры) датируются лишь 16-ым веком. С появлением книгопечатания Ордо Дракул смогли распространять значительно больше древних и тайных текстов, необходимых для изучения и развития трансцендентальной практики ковенанта. Организация пережила неожиданный прирост участников и влияния в годы промышленной революции, затем снова в конце 19-го столетия, и ещё один - в последние десятилетия. Считается, что ковенант зародился в Восточной Европе, стремительно распространяя своё учение и владычество по мере развития транспортных средств, однако существуют вполне обоснованные теории о формировании ковенанта в Викторианском Лондоне и даже раннем Нью-Йорке.

Ордо Дракул чтят своего основателя, но совсем иначе, чем, например, чтят Лонгина представители Ланцеа Санктум. Драконы считают, что проклятие вампиризма можно и нужно преодолеть, а само Обращение - приговор, который может быть пересмотрен и

отменён. Ничто - *ничто* - не вечно, гласит философия Ордена. Даже кажущаяся бесконечной не-жизнь, терзающая Сородичей, имеет свой предел. Безусловно, ещё ни один вампир, известный обществу Проклятых, не избавился от своего Реквиема благодаря ритуалам Ордена (если, конечно, не говорить о мало устраивающей Сородичей перспективе стать горсткой пепла или впасть в бесконечный торпор из-за неправильно соблюденных условий). Тем не менее, нужно признать, что подобные поиски занимают столетия, если не тысячелетия. Ордо Дракул могли упустить мельчайшую, но решающую частицу необходимого знания - а сегодня, когда технологии позволяют искать информацию по всему миру, такую деталь будет найти не так сложно, как раньше.

В этом смысле ковенант куда пристальнее следит за новшествами современного мира, нежели Инвиктус, хотя это и не даётся им с такой лёгкостью, как Картианцам. Не нужно бояться перемен – это просто ещё один инструмент, который можно использовать в своих поисках; а поскольку ковенант ценит умственное развитие в той же мере, что и духовный рост, то старейшинам Ордена необходимо сбросить оковы своего возраста и научиться пользоваться телефоном и сканером, если они хотят удержать своё положение. Это не значит, что закоснелых традиционалистов в открытую презируют собратья по Ордену (ведь, в конце концов, они могут знать что-нибудь полезное, и нет смысла рвать с ними связи), однако чаще всего их действительно оставляют проводить Реквием в одиночестве и искать пути его преодоления без помощи со стороны.

Поиск знания – основная, но не единственная задача Ордена. Представители ковенанта действительно интересуются новыми знаниями, но это скорее зависит от склада ума тех вампиров, которые вступают в Орден, чем от его непосредственных целей. Драконы стремятся увидеть истинную картину вампирического состояния и с этой целью заводят с другими Сородичами продолжительные беседы об обстоятельствах их не-жизни, чувствах, испытанных в момент Обращения, физических и этических изменениях и так далее. (В этом смысле клан Гангрел представляет для Ордена особый интерес, и Дикари, вступившие в ковенант, нередко попадают в число самых уважаемых участников). Они пытаются выявить истину о божественном замысле, проклятии Реквиема и любом другом аспекте не-жизни, который сможет привести их к ответу, которого они так долго ищут - *как выйти за рамки своего вампиризма*.

Ордо Дракул используют уникальную иерархическую систему, известную членам организации как Язык Дракона. Его представители прибегают к бесчисленным ритуалам и инициациям, прохождение которых символизирует переход участника из одного “круга тайны” или уровня развития в следующий. Продвижение в этой иерархии, судя по всему, соответствует мастерству “Колец Дракона”, но правда ли это или же подобное представление ошибочно выработалось у Сородичей из других ковенантов, пока остаётся неясным. Помимо прочего, эта структура предназначена для защиты секретов организации. Ордо Дракул не испытывают ни малейшего желания позволять кому бы то ни было – даже новопришедшим – покидать ковенант. Чем более высокого звания достигает Сородич в этой иерархии, тем больше сил он вложил в своё продвижение и тем большего он достиг – а потому, теоретически, у него не будет особого желания выходить из Ордена. Тем не менее, случаи отсоединения и предательства всё же имеют место, и куда чаще, чем Орден хотел бы признаваться посторонним.

Участники

Ордо Дракул не испытывают нужды в массовых агитациях. Хотя двери организации открыты для новых участников, принимают в неё далеко не всех (как, например, в Инвиктус), поскольку могущество ковенанта зависит скорее от интеллекта его представителей, чем от их преданности. Орден был создан не для того, чтобы свергнуть текущую форму правления или установить свою; его члены не требуют соблюдения древних законов или поклонения некоему божеству. Они просто стремятся выйти за рамки своего бытия, что притягивает в ковенант определенный класс Сородичей.

Превосходными кандидатами на вступление становятся те, кто неудовлетворен своей судьбой, но приписывает это неудовлетворение духовным или мистическим, а не кратковременным и политическим причинам. То же касается и вампиров, имеющих определённые взгляды на происхождение Сородичей, но не чувствующих в себе достаточно веры и благоговения перед догмами, чтобы присоединиться к Ланцеа Санктум. Наиболее ценные представители Ордена чаще всего происходят из числа тех, кто обладал чистым и незамутнённым сознанием ещё в смертной жизни. Такие вампиры не хуже других видят, кем они стали, но не торопятся делать вывод, что Реквием – конечный пункт их существования. В глазах Ордо Дракул такие Сородичи – настоящее золото.

Тем не менее, чаще всего в ковенант вступают вампиры, жаждущие всего-навсего обмануть проклятие не-жизни. Секретные ритуалы Ордена служат приманкой для Проклятых всех пяти кланов. Известны даже представители Ланцеа Санктум, оставившие свой ковенант ради жуткого святотатства – присоединения к Ордо Дракул. Впрочем, верно и обратное. Случается, что кто-нибудь среди Драконов приходит к выводу, что ритуалы, в которых он принимает участие – преступление перед самой природой или другими высшими силами, и решает никогда больше не возвращаться к знаниям, завоёванным такой ценой, проводя остаток своих ночей в горьком раскаянии о своём участии в запрещённых мессах. Драконы уже обратили внимание, что одни сферы исследований вызывают такую реакцию чаще, чем другие, и эти писания и доктрины представляют особенный интерес для молодых вампиров, стремящихся сделать себе имя.

В ряды Ордо Дракул вливаются представители всех пяти кланов, и не похоже, чтобы у выходцев из какой-нибудь определённой династии было особое преимущество перед другими. Само собой, представители некоторых родословных могут из поколения в поколение приводить в Орден потенциальных участников, поскольку Сиры чаще всего воспитывают своих потомков в традициях родного ковенанта, а те передают полученное воспитание своему потомству; однако в целом Орден смотрит не на клан, а на качества новичка – и примут его или нет, зависит от его темперамента и интеллектуальных способностей. И хотя далеко не все (и даже не большинство) участников Ордо Дракул отличаются академическими познаниями и начитанностью, подавляющее большинство из них широко эрудированны и как минимум хорошо образованны.

Самое сложное для новичка, желающего вступить в Ордо Дракул, – это найти Дракона, доверяющего окружающим в достаточной мере, чтобы взять его на обучение. По сути, первой задачей будущего Дракона становится поиск наставника и привлечение его внимания. Подходящим способом может стать сбор информации об Ордо Дракул (а значит, взаимодействие с Сородичами, обладающими достаточным опытом, чтобы знать что-нибудь о ковенанте), эксперименты с вампирическим состоянием и всевозможными Дисциплинами или попытки выйти за пределы своего Реквиема. Если наставника ищет целая котерия, их шансы резко увеличиваются. Орден идёт им навстречу по ряду причин. Кроме очевидного преимущества в виде опытных союзников, которые могут поделиться своими знаниями с ковенантом, котерия лучше, чем любой одиночка, приспособлена к защите от врагов или смертоносных ритуалистических ошибок. Вдобавок, хотя старейшины ковенанта никогда не говорят об этом открыто, здоровая конкуренция может пойти делу только на пользу, поскольку так Орден на первом же этапе избавляется от вампиров, желающих обмануть проклятие Реквиема исключительно в собственных интересах.

Как только потенциальный Дракон находит себе наставника, начинается период его “ученичества”. По-настоящему этот период никогда не заканчивается. Представители ковенанта стремятся к непрерывному обучению – а значит, каждый из них способен и к непрерывному наставничеству. Церемонии “окончания” обучения предназначены лишь для самых опытных представителей ковенанта. Орден поддерживает традицию, согласно которой даже старейшина всегда может чему-нибудь научиться от более мудрого и

влиятельного Дракона – и этот факт настораживает представителей остальных ковенантов гораздо больше, чем они готовы это признать.

Наряду с церемониями “окончания” в ковенанте проводятся и церемонии инициации (хотя отдельные наставники могут сначала лично проверить своих учеников, прежде чем представлять их официально всему ковенанту). Уже в первые недели обучения становится ясно, есть ли у новичка способности к постижению Колец Дракона, изучение которых считается первым шагом на пути к вступлению в ковенант. Если ученик не способен изучить по меньшей мере азы этого эзотерического искусства (причиной чего может являться как нехватка способностей, так и простое нежелание ученика целиком погружаться в духовную практику), то наставник попросту останавливает обучение. Ученик может практиковать то, что он изучил к моменту испытания, но продвигаться дальше без чужой помощи становится для него чрезвычайно трудно.

Философия

Ордо Дракул являются в равной мере светским и религиозным сообществом – но лишь потому, что существование вампиров трудно объяснить без существования Бога. Согласно учению ковенанта, сам Дракула некогда был проклят Богом, во многом подобно Лонгину из мифологии Ланцеа Санктум. Безусловно, различие этих образов в том, что Дракула стал вампиром тогда, когда вампиры уже веками существовали на Земле. Так или иначе, Орден не требует от своих последователей фанатизма, свойственного Благословенным и Аколитам, поскольку это не имеет значения для его целей. Учение ковенанта проверено с той же научной строгостью, что и любая из их церемоний, так что свои мистические пути они изучают без поклонения и служения высшим силам. Простого уважения вполне достаточно.

Непосвящённому философия Ордо Дракул может показаться непроходимым болотом из теософских и даже неовикторианских принципов. Кое-кто из вампиров уподобляет Орден тайному обществу наподобие Золотого Рассвета или Масонов – и надо признать, что подобные параллели вполне обоснованны. Тем не менее, с этим сравнением можно поспорить. Всякий, кто достигает в Ордене определённого ранга, получает соответствующие возможности и способен выполнять действия, недоступные другим Сородичам.

Основные принципы ковенанта приведены ниже.

Ничто не вечно

Участники Ордо Дракул достаточно хорошо понимают свою природу, чтобы не называть себя по-настоящему “бессмертными”. Ни один Сородич не застрахован от смерти – даже если он не вступает в опасные заговоры и не пытается превратить оборотня в своего слугу. Достаточно неосторожного обращения с огнём или неправильного расчёта времени, оставшегося до восхода солнца, и целые века опыта и страданий не-жизни прервутся в один момент. Тем не менее, ковенант не рассматривает подобную недолговечность как уязвимость. Драконы считают её не более чем изменчивостью, полагая, что если бы Господь действительно хотел сделать вампиров неизменными, он бы не допустил, чтобы существовали столь лёгкие способы их уничтожения, и тем более – чтобы кто-то из них мог менять свою форму. Такого же взгляда Орден придерживается и касательно изменений, которые могут первоначально казаться пагубными, а не благотворными. Дома сгорают, самолёты разбиваются, Князья лишаются своих доменов, ковенанты вступают в заговоры, оборотни воюют, – а Ордо Дракул просто напоминает своим участникам, что ни одно явление в мире не длится вечно. Это отнюдь не бессилие, не отчаяние и не вызов судьбе. Просто нужно спросить себя: *“Что мы можем извлечь из этого изменения?”*. Даже если и ничего, то всякое изменение – это необходимое напоминание о том, что изменения неизбежны.

Изменения должны иметь смысл

Центральной ступенью в преодолении вампирического состояния является понимание того, почему это необходимо. Драконы видят в не-жизни препятствие, а не проклятие, хотя никто из них не забывает и не отрицает, что вместе с тем Реквием – это всё же проклятие. По мере исследования и постижения Колец Дракона – а соответственно, и личного изменения на фундаментальном, мистическом уровне, - Драконы приближаются к окончательному избавлению от вампирической оболочки.

У этого принципа есть и более широкое понимание. Всякий поступок влечёт за собой реакцию, и пока Дракон не сможет предсказать результат планируемого действия, ему не следует его предпринимать. Наиболее ярко это отражено в духовной практике Ордена. Продвижение через Кольца Дракона уже в очень скором времени отделяет участников от их собратьев, что преподносит им превосходный и очень наглядный урок того, как действует причинно-следственная связь. Чем больше силы получает вампир, тем меньше он способен её понять. Молодые участники ковенанта, стремящиеся к выгоде, которую предоставляют Кольца, и вдохновлённые самой мыслью о выходе за пределы своего состояния, часто не понимают этого парадокса. Однако многие наставники Ордо Дракул считают этот урок сложнейшим, но самым необходимым уроком Реквиема. Если действие не направлено на какую-то определённую цель, то со временем оно неизбежно приведёт к беспорядку и разрушению. А Орден вовсе не склонен легкомысленно погружаться в хаос, оправдывая его утверждениями, что “изменения неизбежны”.

Традиции и ритуалы

Важнейшими отношениями в ковенанте являются отношения ученика и наставника. Ритуалы и методы обучения могут варьироваться от одного наставника к другому. Кто-то из них может давать уроки в неофициальной обстановке, другой – настаивать на послушничестве в духе монашества, заставляя ученика переписывать рукописи и выполнять чёрную работу большую часть ночи и посвящая его в секреты трансцендентности лишь в последний час перед восходом солнца.

Само собой, ковенант прибегает и к некоторым наиболее важным обрядам и к самым распространённым методикам обучения, общим для всего Ордена.

Кольца Дракона

В самом сердце не-жизни Ордена лежит тяга Драконов к преодолению ограничений своего Проклятия - философия трансцендентности. Постигание Колец Дракона дарует последователям ковенанта возможность “обходить” некоторые из аспектов Реквиема. Так, вампир может замедлить мистический метаболизм своего тела, научившись поглощать меньше крови при пробуждении. Или он может приучить организм к питанию кровью животных – вне зависимости от того, насколько сильна его собственная кровь. Побеждая эти ограничения вампиризма, Драконы удостоверяются, что они - на правильном пути к избавлению или бегству от своего Проклятия – а значит, и к переходу на новый уровень бытия, какую бы форму он ни имел.

Язык Дракона

Язык Дракона – разветвлённая иерархическая структура, продвижение через которую символизирует прогресс участников ковенанта по мере того, как они узнают всё новые тайны или основы своего проклятого состояния. За пределами ковенанта подобная иерархия мало известна, однако похоже, что все Драконы следуют единому пути только до определённого момента, после которого каждый участник выбирает себе специальность, которой он посвятит дальнейшие изучения. Многие представители ковенанта имеют по несколько званий, однако обозначают ли эти звания действующие обязанности или являются просто знаками уважения - для посторонних также остаётся загадкой. Язык Дракона – довольно туманное понятие. Известно, что оно отличается от

Колец Дракона, но знание Колец, судя по всему, необходимо для продвижения в иерархии Языка. С точки зрения Проклятых, незнакомых с внутренней структурой Ордена, Язык Дракона похож на систему званий, в то время как Кольца Дракона, судя по всему, обозначают способности или потенциал вампира.

Охота на гнёзда Вирма

Мир находится в непрерывном движении – в том числе и на уровнях, недоступных восприятию Проклятых. Представителям Ордо Дракул давно известно, что одни места держат магическую энергию лучше, чем другие. Такие зоны, в разных культурах носящие различные наименования вроде “источников”, “драконьих гнёзд” или “капищ”, также не остаются на одном месте. Они мигрируют по всему миру, по мере того как мистические потоки энергии передвигают их с места на место. Аналогично из года в год появляются новые места силы. Орден установил, что множество мест, заработавших в смертном обществе репутацию “проклятых” или “жутких” (и даже “священных”), в действительности являются результатами передвижений оккультной силы, ушедшей в новую зону. Каждые несколько лет Драконы вынуждены перерисовывать магическую карту мира, определяя местоположение и траекторию таких миграций (иногда называемых лей-линиями). Этот процесс занимает недели и даже месяцы, чаще всего начиная с недели, предшествующей зимнему солнцестоянию, поскольку в такое время картографам оказывается заметно легче выполнять свою работу. Работа картографа пользуется большим уважением, если даже не благоговением со стороны участников ковенанта. Составитель оккультных карт также пользуется почтением в Ордене, и когда Дракон получает указание проверить существование магического источника в неизвестной области, это поручение считается настоящей честью. Согласно общепринятым правилам, любой мистический артефакт, обнаруженный в такой экспедиции, становится собственностью того, кто нашёл его (безусловно, только после того, как Орден проведёт его изучение и внесёт артефакт в каталог).

Бег за хвостом дракона

“Бег за хвостом дракона” - обучающая техника, приобретающая популярность с увеличением смертного населения и предназначенная для иллюстрации правила, гласящего, что ни одно изменение не проходит бесследно. В одну из ночей наставник сопровождает ученика на охоте и приказывает ему убить смертного во время кормления (что обычно не вызывает проблем – особенно у вампиров, которые ответственно подходили к своим тренировкам). Затем наставник приказывает ему наблюдать за последствиями, вызванными убийством. Кто пострадал от смерти этого человека? Что написали в его некрологе? Кто оплакивает его? Кто пришёл на похороны? Что говорит об этом полиция? И какие усилия она вкладывает в расследование? Не угрожает ли это убийство покою других вампиров? Согласно архивам Ордена, первый вампир, прошедший этот урок, до сих пор сталкивается с последствиями убийства, которое он совершил...более 200 лет назад. В неформальном общении термин “бег за хвостом дракона” используется для обозначения Проклятого, избавляющегося от улик или погрязшего в заговорах и пытающегося предсказать результаты своей работы на каждом её этапе.

Чествование наставника

Необязательная, но одобряемая практика ежегодного чествования своего наставника (или наставников) приобрела в Ордо Дракул практически повсеместный характер. У каждого из вампиров, желающих принять участие в этом обычае, существует свой метод чествования, не в последнюю очередь зависящий от самого наставника. Для одних лучший знак уважения – обыкновенный подарок (книги, излюбленного типа жертвы или украденной из музея археологической находки). Для других настоящее удовольствие –

видеть, чему научился их ученик за прошедший год. Котерии, обучавшиеся у одного наставника, иногда выступают в чествовании совместно... но зачастую это приводит только к стремлению каждого из участников доказать, что именно он заслуживает высшей оценки.

Титулы и полномочия

Как сказано выше, в основе Ордена лежат отношения между наставником и его последователем. Нередко участники ковенанта пользуются званиями, содержащими отсылки к именам своих учителей (разумеется, если те пользуются уважением), и точно так же старейшины Ордена, руководящие исключительно способными учениками, могут считать комплиментом, если к ним обращаются как к «наставнику [такого-то]».

Безусловно, не все участники Ордо Дракул занимаются обучением, и Сородичи, принимающие другие обязанности, пользуются в ковенанте особым уважением.

Хранители

Среди уважаемых представителей Ордо Дракул большим почтением пользуются Хранители, отвечающие за сохранность локаций, обладающих мистической силой. Орден старается охранять такие места от других существ по целому ряду причин. Во-первых, любой неосведомлённый адепт с зачатками магических способностей (что в глазах Ордена означает *любое* сверхъестественное существо, в том числе и представителей других ковенантов – особенно Аколитов и Благословенных), не пройдя надлежащего обучения, может случайно разрушить силу такого места и нанести ущерб всем окрестностям. В городских мифах Сородичей увековечены истории о неудавшихся ритуалах в особенно сильных местах, которые неожиданно потеряли всю свою силу из-за шабашей смертных волшебников, шаманских обрядов вервольфов и деятельности сатанинских культов.

Во-вторых, такие места представляют собой ресурсы, владение которыми позволяет Ордену получить дополнительную власть и отрезать от этой власти своих соперников. Кроме того, Ордо Дракул прекрасно знают, с какой готовностью многие из других ковенантов разрушат эти места, лишь бы не позволять Драконам использовать их, - и даже в лучшем случае соперники ковенанта будут отчаянно торговаться за доступ к этим ресурсам.

В-третьих, магические места пребывают в безостановочном изменении, и хотя обычно значительные перемены занимают десятилетия или даже столетия, бывает, что в них происходят всплески магической силы, о которых Ордену следует знать как можно скорее.

Наконец, по сведениям ковенанта, некоторые места действительно могут оказаться духовными или символическими святилищами, которые необходимо защищать от осквернения ничуть не меньше, чем от обычного разрушения.

Чаще всего Хранителями становятся те из Драконов, кто обладает склонностью к воинскому или шпионскому искусству, хотя мало кто среди них готов отдать свою вечную жизнь за сохранность вверенной области. В конце концов, ничто не вечно, и жертвовать своим Реквиемом во имя того, что запросто может измениться в ближайшие 50 лет, достаточно глупо.

Когайон

В доменах с заметным влиянием Ордена выдающиеся Хранители могут получить должность, известную как *Когайон*. Когайон следит за тем, чтобы местоположения и границы важнейших лей-линий⁶ города, как и самые ценные из его мистических сокровищ (или даже настоящих сокровищ), и даже перечень городских Драконов

⁶ **Лей-линии** – энергетические потоки, якобы проходящие через мистические места наподобие древних святилищ, стоунхенджей, монументов и т.д.

держались в тайне. Обычно подобную информацию и отчёты об изменениях он записывает в виде знаков, загадок и шифров на мёртвых языках, чтобы секретные знания не попали в руки врага. По всей видимости, название титула происходит из Фракии и означает “великий глава”. Новый Когайон избирается тогда, когда умирает, уходит или лишается доверия Ордена его предшественник (а это возможно только тогда, когда минимум семь других Когайонов лишили его доверия). Получить титул Когайона – одна из величайших почестей Ордена, хотя это одновременно полностью изолирует Когайона от других участников ковенанта: все глубоко чтят его, но с принятием должности он становится целью номер один для врагов ковенанта, и мало кто захочет связываться с ним без особой необходимости. Зачастую такие вампиры быстро становятся одиночками, которых другие Драконы могут разыскивать ради совета или консультации, но почти никогда – ради долгосрочного обучения. В дополнение ко всему, Когайоны чаще всего добиваются невероятной мощи в Кольцах Дракона... хотя, возможно, некоторые просто хотят в это верить.

Присягнувший Дракулы

О Присягнувших мало что известно – на первый взгляд они могут показаться членами некой суб-фракции или даже суб-ковенанта внутри Ордо Дракул. Кое-кто среди Проклятых подозревает, что Присягнувшие образуют три различные группировки, каждая из которых относится к высшим позициям Языка Дракона. Мало кому из Проклятых, не входящих в Орден, известны имена Присягнувших, однако в доменах с заметным влиянием Ордо Дракул часто встречаются упоминания трёх титулов: Присягнувший Топора, Присягнувший Тайны и Присягнувший Гаснущего Света.

Отношения

Ланцеа Санктум

Требуют дисциплины,
но забывают от саморазвития

Отстранившиеся

Как правило, не заслуживают
внимания. *Как правило.*

Колдовской Круг

Идолопоклонники, не знающие
истинного просветления

Инвиктус

Сильные внешне, пустые внутри

Картианцы

Не понимают
собственной ценности

The Unaligned

Отстранившиеся

Всякий раз, когда кто-нибудь из Сородичей называет общество Проклятых “низменной аристократией нежити”, есть вероятность, что говорящий – один из этих свободомыслящих, кого мир Сородичей обозначил не слишком точным названием “отстранившиеся” – или “*независимые*”.

Отстранившиеся – мятежники, иконоборцы и парии общества Проклятых, своевольно (и зачастую вполне намеренно) избегающие влияния самопровозглашённых правителей своей расы. Стремясь к свободе, они могут просто держаться вне всякой политики, не желая признавать никакого авторитета, кроме своего собственного - но вовсе не обязательно погружаясь в борьбу с Регентами и Князьями. Причин, по которым они избегают политики ковенантов, столько же, сколько самих отстранившихся. Они могут играть в мятежников, могут просто стремиться к свободе действий, могут придерживаться врождённой привычки работать самостоятельно, могут пропагандировать необычные вероучения и даже ересь – всё что угодно.

Многие отстранившиеся с яростью борются за свою независимость и готовы скорее встретить с усмешкой восходящее солнце, чем провести вечность в заискивании перед другими созданиями ночи. Хотя они и не образуют единого ковенанта, обычно о них говорят не как о законченных индивидуалистах, а как о некоем типе вампиров с определёнными взглядами, пусть даже эти единомышленники и не имеют общей организации. Как бы то ни было, схожие качества позволяют рассматривать их как единый феномен, и если вампир отвергает текущий политический строй, но не вступает ни в один существующий ковенант, остальные Сородичи почти наверняка отнесут его к отстранившимся.

Общие сведения

“Независимые” Сородичи отвергают саму идею служения или, по крайней мере, вступления в ряды неофеодальной иерархии, которую образует современное общество Проклятых. Независимые существуют столько же, сколько любой другой ковенант - хотя бы по той причине, что когда кто-нибудь учреждает некую политическую систему, всегда находятся те, кому она не нравится или кто просто хочет остаться сам по себе. В старину политически независимые Сородичи были известны как “Автаркисты” или “Анархи”, носящие это название в знак протеста против железных законов и общепринятых правил других вампиров. Им было глубоко наплевать на указы и предписания своих Князей, и единственное, чего они по-настоящему хотели – это чтобы их наконец оставили в покое. В те ночи Анархов считали глупцами, не представляющими особой опасности – разумеется, до тех пор, пока кто-нибудь из них не решал вступить в безнадёжную схватку с системой, поставив под удар и себя, и своих собратьев.

Однако стремительное распространение их идей нарушило это равновесие. За предельно короткое время множество необузданных и весьма легкомысленных Проклятых начали расшатывать мир Сородичей. Они ломали традиции, нарушали границы и принимали чудовищные решения, - и всё во имя свободы от установленного порядка. Эти волнения не могли не привлечь соответствующего внимания. И хотя с тех пор то, что считалось “движением независимых”, несколько улеглось (или, во всяком случае, отступило в тень городов, в которых обитают эти Сородичи), имиджу отстранившихся был нанесён непоправимый урон. В настоящее время далеко не один старейшина, состоящий в организованном ковенанте, приписывает действия некоторых особо неукротимых вампиров всем отстранившимся... или, по крайней мере, старается направить их деятельность против независимых в попытке раздавить всех этих бунтарей.

Участники

Подобно тому, как Инвиктус привлекают старейшин, существование независимых как магнит притягивает молодых и обездоленных. Неонаты особенно часто вливаются в их ряды, проявляя всё большее рвение к независимости с каждой прошедшей ночью. Множество потенциальных отстранившихся происходят из числа тех, кому раскрыл глаза на действительность унижительный или шокирующий опыт знакомства с организованными ковенантами. В основном жажда свободы и независимости проявляется у молодых вампиров – однако бывает и так, что эта жажда притягивает служителя, десятилетиями пытавшегося играть в игры других вампиров, однако почувствовавшего отвращение или досаду из-за жестокой дани, которую взимает со всех Сородичей Пляска Смерти. Возможно, именно у отстранившихся самый большой приток “новобранцев” во всех группировках Сородичей – что, между тем, служит лишь дополнительным поводом для враждебности со стороны ковенантов.

Хотя великое множество отстранившихся образуют неонаты и молодые служители, это вовсе не значит, что в их ряды никогда не вступают старейшины. Определённое число вампиров довольно почтенного возраста – главным образом из числа кланов Мехет и Гангрел – высоко ценят стремление отстранившихся к независимости и порой могут даже пытаться использовать своё влияние для объединения местных бунтовщиков под единой эгидой в надежде сформировать нео-ковенант со своими собственными порядками. Тем не менее, часто подобные действия со стороны предприимчивых старейшин только подпитывают враждебность, которую настоящие независимые испытывают к хоть сколько-нибудь формальным организациям Проклятых. Впрочем, это не значит, что каждый старейшина, присоединившийся к отстранившимся, просто хочет собрать персональную армию. Многие из них оставляют политику Проклятых за спиной только потому, что находят её отвратительной. Ведь в глазах большинства “организованных” вампиров возраст старейшины накладывает на него соответствующие обязанности – и такое давление иногда вынуждает покинуть родной ковенант тех старейшин, которые легче чувствуют себя без необходимости выполнять эти обязанности.

Философия

Ведущим этическим принципом, которым руководствуются отстранившиеся, является фундаментальное положение, что любой вампир – как и любой человек – абсолютно свободен. Никто из Сородичей, независимо от их клана и возраста, не обязан кланяться главному кровопийце в домене подобно жалкому рабу. Неудивительно, что они находят титулы и позиции остальных вампиров просто никчёмными. Отстранившиеся не признают над собой “Князей”, которым они должны униженно поклоняться, как не признают и саму идею всеобщих правил. Каждый из Проклятых – что практически следует из самого их названия – вырван из братского общества смертных и брошен на вечное одиночество. Большинство отстранившиеся полагают, что ни один вампир не нуждается в вымученной системе контрактов и соглашений, чтобы держать своё слово и выполнять данные обещания. А поскольку все они одиноки, единственное, чем они по-настоящему обладают, – это слово, держать которое они могут безо всяких искусственных и лицемерных политических структур. Те, кто не держит данного слова, быстро найдут свой конец – и для этого вовсе не нужен суд городских старейшин.

Такая идея в той или иной степени образует основу идеологии отстранившихся – впрочем, как и в случае с любой идеологической основой, выражается она в ряде практических принципов, иллюстрирующих мировоззрение таких вампиров и дающих им понимание своего места в мире вкупе с необходимыми объяснениями общих реалий не-жизни.

Опять же, такие принципы вовсе не образуют официального кодекса поведения, которого бы придерживались все отстранившиеся. Любой из них – сам себе Князь (или

хочет им быть). Здесь лишь приведены наиболее общие точки соприкосновения, свойственные этому анти-ковенанту полностью независимых вампиров.

Вампир одинок по своей натуре

Для отстранившихся очевидно, что неразделимые понятия индивидуальности и свободы применительно к вечной жизни вампира проистекают из той простой истины, что вампир одинок по своей натуре. Сама душа его просит одиночества. Он закрыт для мира, который некогда был ему родным домом, и вынужден выживать на протяжении Реквиема словно волк среди стада овец, появляясь и исчезая среди человеческих толп, но более не являясь их настоящей частью.

То же касается и нового мира, в котором вампир оказывается после Обращения. Если другие вампиры видят в собственном обществе тайный уровень, существующий внутри общества смертных или *под* ним, то отстранившиеся отвергают подобный взгляд. В их глазах сама концепция “общества вампиров” выглядит постыдной уловкой, тщательно продуманным ходом со стороны жадных до власти старейшин, жаждущих установить власть и систему там, где их попросту нет. Вампиры – чудовищные кровососущие хищники. Заставлять их сосуществовать в плохо скроенном “обществе” – путь к прямой катастрофе. Лишь уважая свою природу, свободное и одинокое равноправие, можно установить гармонию и равновесие среди Проклятых.

Власть развращает

Отстранившиеся прекрасно знают, как пагубно обретение власти может сказаться на смертном; а если добавить к этому силу проклятия, совершенно буквальную жажду крови и перспективу вечной и неизменной жизни, то результатом станет балансирование на грани великой катастрофы. Многие отстранившиеся считают, что вампиры – последние, кому можно доверить власть над своей расой. Их называют “Проклятыми” не без причины, и ни один Проклятый не должен быть вожаком для других. Такой вождь может привести лишь к вратам Преисподней, и отстранившиеся понимают это слишком хорошо, чтобы идти с ним в ногу. Будет гораздо лучше, если каждый вампир сам найдёт для себя дорогу к желаемому.

Это вовсе не значит, что отстранившиеся пренебрегают властью и авторитетом. Они такие же вампиры, как и все остальные, и к тому же многие из них полагают, что бороться с огнём можно только огнём. Даже те, придерживаясь другого мнения, не могут отрицать силы, которую даёт обладание внушительными богатствами или влиянием в смертных кругах. Однако власть отстранившихся и власть других вампиров имеет важное отличие, проявляющееся в степени ущерба, который причиняет их власть окружающим. Знать о своём одиночестве вовсе не значит забыть о существовании остальных Сородичей. Эта ошибка стала роковой далеко не для одного благонамеренного отстранившегося. Хитрость в том, чтобы научиться соблюдать равновесие между удовлетворением своих политических нужд и соблюдением интересов своих соседей. А кроме того, получение власти и авторитета в обществе Проклятых считается среди отстранившихся чрезвычайно опасным приобретением, и поэтому многие из них предпочитают ограничиваться влиянием только на общество смертных.

Belial's Breed

Свора Белиала

Не всякий ковенант столь же чётко структурирован, что и большинство остальных. Напротив, некоторые обладают локальным характером или просто слишком малы, чтобы пользоваться иерархической системой, столь необходимой для крупных организаций. Однако в случае со Сворой Белиала в чёткой структуре и вовсе нет никакой нужды, поскольку *“делай, что хочешь, и таков будет единственный закон”⁷*.

Необузданная стая демонопоклонников, сатанистов и извергов, Свора Белиала заявляет, что все Сородичи – выходцы из самого настоящего Ада. Вампиры – вовсе не “уникальная раса существ”, а ни много ни мало демоны в человеческом обличье или же дьяволы, вырвавшиеся на поверхность Земли из пропахших серой глубин Преисподней. Согласно учению ковенанта, единственной целью всех Проклятых является полное удовлетворение самых тёмных желаний своего Зверя.

Свора – самая сатанинская фракция Проклятых. Её участники упиваются своим пороком, нечеловеческой болью и муками, причиняемыми окружающим безо всякого сожаления и даже повода. Там, где проносится Свора, дома сгорают как спички, смертные погибают под перевёрнутыми машинами, а перепуганные жертвы скользят в крови, струящейся вниз по улице. Свора провозглашает, что все вампиры должны воплощать силу Зверя. Проклятые не должны служить никому, кроме Дьявола!

Обычно Свора долго не проживает – в каком бы домене она ни оказалась. Их поведение противоречит самой идее длительного сосуществования вампиров и смертных, в пух и прах разбивая концепцию Маскарада в её буквальном и переносном смысле. Мало кто из Князей решается предоставить Своре убежища в своём городе или просто готов разрешить им остаться в домене. Даже если он не обрушит на представителей культа силу всего домена, скорее всего они встретят свою Окончательную Смерть в предельно короткие сроки. Безудержный темперамент и смакование своей порочности очень быстро привлекает к Своре внимание охотников на нежить, местных властей и других группировок, не желающих терпеть рядом с собой кровожадных демонопоклонников.

По-настоящему любопытным качеством этого ковенанта можно назвать тот факт, что какие бы усилия ни прикладывали трезвомыслящие Сородичи к его уничтожению, сатанинская идеология Своры каждый раз выживает и зарождается в новом месте. Мало кто среди представителей ковенанта оказывается достаточно мудр, что вести себя тихо и осторожно хотя бы время от времени, так что Князья, истребившие их местную ячейку до последнего члена, нередко оказываются перед шокирующим фактом, что уже через несколько лет Свора вновь возвращается в их домены. Хаотическая философия группы слишком безумна, чтобы иметь хоть какой-то “духовный центр”, но если это действительно так, то как объяснить бесконечное возрождение их учения при беспрерывном искоренении и уничтожении этой ереси многочисленными врагами?

⁷ Одно из основных положений *Телемы*

VII

VII

Один из общемировых “ковенантов” попросту не имеет названия. Хотя сама эта организация состоит из простых вампиров, её представители ведут себя так, словно ненавидят всех Проклятых за пределами своего мистического ордена, и в буквальном смысле пытаются уничтожить всякого Сородича, попавшегося им на глаза. Даже упоминание этих вампиров в качестве “ковенанта” может оказаться ошибочным, поскольку никто не знает, действительно ли они образуют ковенант или же “VII” – представители нелюдимого клана или какого-то фанатического культа. Название “Семь”, под которыми они известны другим вампирам, происходит от символа, который оставляют члены этой организации после особенно жутких или известных атак, - символа римской цифры 7.

Представители VII чрезвычайно редки, и не всякий домен оказывается на пути их геноцидальной организации. Но нехватку участников они с лихвой компенсируют рвением и жгучей ненавистью ко всем вампирам. Некоторые из них были схвачены Сородичами, но из их показаний (большая часть которых вытягивалась из них вместе с жилами или путём сверхъестественного воздействия на сознание) можно узнать лишь несколько весьма туманных подробностей.

Члены Семи, по всей видимости, не подвержены приступам безумия, провоцируемым первой встречей между незнакомыми вампирами. Однако при этом они способны распознавать Сородичей по доступному только их зрению знаку, который они называют “меткой Предателя”. Даже самые тщательные попытки объяснить значение “имени” этих вампиров в лучшем случае могут дать лишь очень приблизительный перевод. Даже под гипнозом они не могли описать, кто они такие, а сканирование их разума не давало ничего, кроме визуального образа римской цифры VII или иероглифа на неизвестном языке, смысл которого вампир, проводивший сканирование, так и не смог как следует объяснить.

Несмотря на загадочную природу и цели организации одно о них известно наверняка: члены Семи действительно не остановятся ни перед чем, только бы истребить остальных вампиров. Они уверены, что являются наследниками некоего короля, преданного вампирами сотни, если не тысячи лет назад, и что задача их организации – уничтожить Проклятых. Только избавив мир от скверны Сородичей, они смогут достигнуть “Шаббата”, под которым они понимают возможность вернуть себе утерянное королевство. Детали противоречат одна другой. Одни члены организации полагают, что возвращение наследства избавит их от мистического проклятья, другие считают, что “королевство” – не более чем метафора, и в действительности они – слуги Божьи, направленные Его рукой для избавления мира от гнёта Сородичей. Без сомнений, члены Семи происходят из расы вампиров – они поглощают кровь точно так же, как и любой другой представитель Сородичей. Но вот истинная природа их фанатической миссии остаётся загадкой.

Какой бы ни была причина их ненависти к Сородичам, Семь далеко не глупы. Они знают, что большая часть мира не видит различия между ними и их заклятыми врагами, поэтому они соблюдают Маскарад по всем правилам. Семь не станут бросаться в схватку, если заранее знают, что проиграют её – вместо этого они терпеливо ждут, пока в руки им не попадут все возможные карты. Учитывая достаточно небольшое количество их участников, Семь не так уж и часто вступают в открытые конфликты с Сородичами, хотя это далеко не редкость. Диверсии, заказные убийства и тактика тайной игры куда больше подходят возможностям организации, но считать их лишь смертоносными ассасинами

значит сильно недооценивать их способности. Далеко не один Сородич встретил свою Окончательную Смерть от когтей котерии VII, ошибочно полагая, что уничтожил своих врагов.

Мифология Сородичей

Вампиры - бессмертные кровососы, сила которых по представлениям смертных бросает вызов самим законам природы. Они встречаются во многочисленных мифах, преданиях, сказках - а потому для смертных было бы настоящим сюрпризом узнать, что у вампиров есть собственные легенды и мифы. Так, например, значительная часть истории Проклятых сохранилась лишь в замутнённой и искажённой мифической форме. Откровенно говоря, смертным цивилизациям больше известно о своём прошлом, чем Проклятым – о своём.

На первый взгляд это кажется невозможным. Вампиры *бессмертны* - и многие из них лично участвовали в крупных исторических событиях. Если смертным приходится полагаться на письменные отчёты и археологические данные, чтобы собрать воедино клочки информации об истории своего прошлого, то вампирам должно быть достаточно просто поговорить с тем, кто своими глазами видел это прошлое. Разве нет?

Нет. Чем старше вампир, тем более сильной крови требует его сущность для выживания, и в конце концов он оказывается перед тем фактом, что его голод можно насытить лишь кровью других Сородичей. Такой голод практически неизбежно приводит к торпору – добровольному, с целью ослабить через него свою кровь, или вынужденному – из-за нехватки доступной пищи.

В торпоре разум Сородича погружается в дрему. Трудно сказать, является ли это проявлением некоей мистической связи между вампирами или врождённым свойством их разума, но все Сородичи подвергаются схожим видениям. Так, они многократно видят и чувствуют всё, что переживали и делали в прошлом. Эти видения неизбежны, длительны и цикличны – однако вместе с тем они чрезвычайно изменчивы. Спящий Сородич действительно видит события прошлого, но не так, как они происходили на самом деле. Ближе к концу второго или третьего десятилетия торпора разум вампира несколько искажает его память о собственном Реквиеме. После столетий торпора его воспоминания в лучшем случае будут только отчасти совпадать с тем, что происходило в действительности.

А это значит, что каждый Сородич, лично участвовавший в исторических событиях, помнит их в несколько (или даже значительно) искажённом виде. Ни один вампир не может помнить всех фактов о конкретном событии или даже эпохе. Без должного расследования вампир просто не сможет собрать воедино всю правду о прошлом, поскольку всякий Сородич уверен, что его видение этих событий – самое верное, и практически никогда не готов принять чужие поправки.

Всё это вынуждает Сородичей обратиться к собственной мифологии, древним верованиям и письменным хроникам, передающимся из века в век и из поколения в поколение – точно так же, как это делают смертные. Некоторые из таких хроник содержат данные, совпадающие с воспоминаниями старейшин, что говорит хотя бы об относительной достоверности этих записей (как в случае со свидетельствами о римском происхождении социума вампиров). Другие записи говорят о событиях и местах, которые не мог видеть своими глазами ни один современный вампир, что придаёт им статус бездоказательных. Хотя им и можно верить, лишь самый наивный вампир может надеяться, что Сородичи хоть когда-нибудь придут к единому мнению по этому вопросу.

Древние тексты лежат в основе множества верований Сородичей или хотя бы их взглядов на происхождение своей расы - так же, как Библия, Коран и другие священные писания формируют основу большинства человеческих религий. Некоторым Сородичам чрезвычайно трудно принять эту мифологию. У вампиров сложные взаимоотношения с религией, ведь само их существование служит для них (или, по крайней мере, для большинства из них) достаточным доказательством того, что наука может объяснить далеко не всё. Большинство вампиров действительно склонны верить, что некое божество или высшая сила *должны* существовать. Совсем другое – приписывать этой сущности бесконечное милосердие или жажду справедливости, как это делает большинство

религий. И тем не менее, мало кто из вампиров действительно верит, что Бог ответственен за то, кем они стали, и уж тем более за создание расы вампиров. Может ли милосердное божество допустить, чтобы такое происходило с лучшими из его творений? Так что, хотя немало Сородичей верят в Бога – в силу искренних убеждений или простой привычки, – не так уж много из них считают Его достойным поклонения.

Необходимо также учитывать неотъемлемую склонность вампиров к обману и манипулированию. Редкий вампир не делает ложь и притворство своей повседневной тактикой. Что с того, что *Завет Лонгина* говорит, где правда, где ложь и как должны вести себя все Сородичи? *Ритуалы Дракона* говорят обратное. Кто может определить, кому на самом деле принадлежит авторство книг, освещающих происхождение Проклятых? У вампиров нет других свидетельств о происхождении таких текстов и слухов, кроме утверждений других Сородичей. А поскольку мало кто среди них готов поверить даже самой незначительной информации, если она исходит из уст другого вампира, то с чего бы им верить Сородичам в столь важных вопросах, как происхождение, долг и предназначение всех вампиров? Как бы то ни было, высшей инстанцией в этих вопросах является кровь, которая заставляет Проклятых соблюдать Традиции даже более эффективно и тщательно, чем могло бы заставить любое формальное предписание.

Это и разделяет многих вампиров на всевозможные лагеря. Ланцеа Санктум и их исторические партнёры по послероманскому союзу, Инвиктус, верят в истинность Завета Лонгина или хотя бы в большую часть описанных там законов – а Благословенные и вовсе подводят под них свою веру и поведение. (Впрочем, нужно сказать, что Инвиктус начинают относиться к этим законам как к обыкновенному запудриванию мозгов всякий раз, когда дело касается их интересов; в остальное время им это попросту безразлично). Представителям Ордо Дракул известно другое писание – Ритуалы Дракона, которые, не запрещая следования заветам Лонгина, одновременно и не требуют их соблюдения для удержания своих позиций. Колдовской Круг редко прибегает к официальным теориям о происхождении вампиров, больше полагаясь на устные традиции, опережающие учения Благословенных и Драконов. Остальные чаще всего отвергают подобные постулаты как совершенно никчёмный вымысел или как пропаганду, за которой стоят влиятельные старейшины, ищущие очередного средства для достижения своих целей. И только очень немногие вампиры колеблются между верой и атеизмом. В целом Сородичи склонны или горячо верить в какой-то определённый миф, или же отвергать их все целиком.

Мифология, вера и поведение Сородичей

Верования Проклятых, столь фанатично и преданно следующих определённой мифологической догме, настолько распространены, что нередко даже другие Сородичи, не признающие ту или иную теорию, следуют порождённым ей правилам и законам. Так, три официальные Традиции, соблюдаемые практически во всех доменах Сородичей, некогда были учреждены Лонгином (во всяком случае, так утверждают) и распространялись давно исчезнувшей Камарильей. Многие из локальных традиций также косвенно обусловлены Заветом Лонгина (больше сведений о Традициях можно найти на **стр. 104**). Традиция Маскарада особенно часто ставится в пример Сородичам в качестве доказательства мудрости и дальновидности Лонгина. Его последователи полагают, что если их прародитель сумел предвидеть необходимость Сородичей укрываться от глаз человечества ещё в те времена, когда смертные не так резко превосходили вампиров численностью, то и другие указания Лонгина пропитаны его мудростью.

С другой стороны, немало региональных культов Колдовского Круга основывают свои традиции на представлениях и мифологиях древних культур, предшествующих распятию Христа и нередко – полностью независимых от христианства. И тем не менее, их совершенно самостоятельная теология привела к чрезвычайно схожим ограничениям в поведении, что соблюдают и их противниками из Ланцеа Санктум. На взгляд Аколитов,

если Лонгин и существовал, то ему следовало ограничиться письменными указаниями безо всяких попыток объяснить происхождение Проклятых.

Точно так же не отрицают теорию Лонгина и Ордо Дракул, готовые даже подтвердить её, если окажется верным их собственный миф о происхождении Проклятых. Если Дракула перешёл в мир Сородичей, не имея Сира, то же могло случиться и с Лонгином – и с их предтечами, чьи имена и деяния были просто забыты Сородичами.

Другой щекотливый вопрос касается происхождения кланов. Как они получили свои названия? Кто их основал? Происходят ли кланы из одних мест или же они зародились отдельно друг от друга, смешавшись только в эпохи, доступные памяти Сородичей, в мире, который насчитывает куда больше лет, чем подозревают вампиры? Хотя очевидно, что кланы предшествуют ковенантам, принадлежат ли они одному историческому периоду?

На эти вопросы не существует ответов, так же как не существует ответа и на вопрос о происхождении Проклятых. Эти теории не получили своих доказательств – по крайней мере, пока. Безусловно, набожные, эрудированные или попросту любопытные Сородичи не прекращают своих поисков: тайные храмы в забытых землях, доисторические домены, заброшенные убежища в разрушенных городах, - всё это вкупе со множеством найденных артефактов теоретически может дать окончательный ответ на вопрос, *почему* существуют вампиры. Однако такой ответ может породить только новые вопросы – или, возможно, кто-то намеренно скрывает его от Сородичей...

Мотивы и толкования

Ланцеа Санктум охотнее других и *прочие* других связывают себя с легендой о мессии, давшем начало их организации. Представители ковенанта нередко интерпретируют Завет Лонгина в самом буквальном смысле, а их Священники часто используют фрагменты Завета, если не весь Завет для проведения ритуалов. Воины ковенанта нередко цитируют этот священный текст перед боем и даже *во время* боя, приобретая в глазах других ковенантов репутацию настоящих заступников веры.

Инвиктус отводит интерпретациям своего происхождения не столь существенную, однако и не последнюю роль. Старейшины Первой Знати часто пользуются отрывками из Завета, ссылаясь на принцип правления старейших, превосходство одних кланов над другими и т.д., чтобы оправдать своё место среди лидеров Сородичей. Их право на управление своими доменами (и предполагаемое господство над миром в будущем) обусловлено именно божественной волей. Едва ли хоть кто-нибудь из Инвиктус действительно в это верит, однако вера была ключевым двигателем в эпоху, в которую большинство старейшин получили своё Обращение - и к тому же, она способна ответить на многие вопросы, которые вызывает противоестественное бессмертие всех вампиров.

Картианцы (и, в некоторой степени, независимые Сородичи) часто весьма цинично смотрят на вопрос о происхождении своей расы. Если точнее, они видят в этих теориях лишь ещё один инструмент, созданный лордами для порабощения своих подчинённых. Это не значит, что никто среди них не придерживается определённых взглядов или верит в свою позицию с недостаточной искренностью. Многие верят, и по-настоящему. Но они, как правило, полагают, что Сородичи просто не в состоянии выяснить, кто был первым вампиром, и даже если кто-то и смог доказать свою теорию, вовсе ни к чему приплетать сюда божественное вмешательство. Вероятнее всего, Лонгин не писал “свою” книгу самостоятельно, а даже если писал, то система, работавшая на рассвете цивилизации, может просто не подходить политике современного мира. А в доказательство своих взглядов Картианцы приводят множество других мифологий (в том числе тех, которые играют важную роль в практике Аколитов), чтобы показать, как слабо они соответствуют современному обществу и что Сородичи просто не могут позволить себе оставаться неизменными: они должны приспосабливаться к новшествам современного мира, какой бы консервативной ни была их природа.

По вполне очевидным причинам Колдовской Круг признаёт почти безграничное число мифологий прошлого и современных сплавов из старых и новых верований. Завет Лонгина – не что иное, как сублимация старых религий, во многом действующая по тому же принципу, что и Церковь, использующая языческие обряды и ритуалы в качестве собственных священных праздников. В глазах Аколитов постыдные и святотатственные попытки учредить новую веру среди Сородичей – какую бы форму она ни имела – являются результатом деятельности нечестивых старейшин. Представители Круга не могут закрыть глаза на религии и философии других Сородичей, поскольку и сами многое взяли из общества Проклятых, и тем не менее, многие из них полагают, что эти религии становятся причиной несчастий – как в прошлом, так и в настоящем. Другие верят, что раса вампиров существует с момента Сотворения или что все они – часть божественного плана. Вампиры, склонные к шаманским и даже некромантическим практикам часто верят, что первые Сородичи были духами мёртвых, которые в силу своей чудовищной магии или некой духовной дисгармонии не смогли покинуть тела после смерти.

По мнению представителей Ордо Дракул, этот вопрос касается одновременно силы и её ограничений. Немало загадок, которые ковенант стремится раскрыть, уходят корнями в эпохи, отражённые во многочисленных креационистских теориях. Тем не менее, Орден относится к ним с тех же светских позиций, что и большинство Проклятых. Кольца Дракона и философия Ордена не должны зависеть от каких бы то ни было текстов – особенно тех, что требуют поклонения силам, стоящим *над* вампирами. Безусловно, в каждой из мифологий можно найти долю правды, однако в эпоху загадок, связанных со столь таинственными существами, как Проклятые, было бы чрезвычайно рискованно доверяться текстам, написанным кем-то из них. Ритуалы Дракона можно воспринимать и буквально, и фигурально – результат всё равно будет одним и тем же.

Меньшие по размеру группы, как правило, формируются в соответствии с постулатами более крупных ковенантов. Любая религия порождает культы и фракции – и общество Проклятых не исключение. Религиозные конфликты только сильнее разобщают Сородичей. Некоторые из вампиров слышат фанатиками даже среди Ланцеа Санктум. Такие Сородичи просыпаются каждую ночь лишь затем, чтобы исполнять предписания Лонгина, возвышать его авторитет над местными Архиепископами и Князьями и даже провозглашать, что Лонгин был первым вампиром, как бы ни опровергали этого исторические факты. Среди Инвиктус мало кто задаётся вопросами о религии, однако эти вампиры часто следуют определённым религиозным догмам для привлечения ценных союзников, разделяющих эти догмы. Другие религиозные группы, часто высмеиваемые Сородичами как культы “Судного Дня”, держатся лишь на вере их представителей в то, что одной ночью древние предки вампиров пробудятся, чтобы сожрать собственное потомство. Свидетельств, говорящих в пользу того, что когда-нибудь это произойдёт (и тем более – в ближайшее время), попросту не существует, так что большинство Сородичей относятся к этим ковенантам с тем же пренебрежением, с каким типичный смертный относится к уличным надписям вроде “Конец Уже Охренительно Близок!!!”

Другие группы пытаются найти научное объяснение существованию вампиров. Обычно в такие группы вступают совсем молодые Сородичи, быстро отказывающиеся от подобных взглядов после того как начинают хоть немного понимать, чем они стали и какими способностями они обладают.

Котерии, фракции, кланы и ковенанты (во всяком случае, на локальном уровне) и даже целые домены могут объединяться друг с другом или, напротив, вступать в конфликты, основываясь лишь на религиозных догмах. Подобные разногласия не всегда разрастаются до открытого противостояния, но когда это всё-таки происходит, Сородичи оказываются в эпицентре войны, не менее фанатичной и кровопролитной, чем любая из религиозных войн смертных.

Однако важно заметить, что мифология Проклятых не заменяет, а дополняет религию. Мифология Аколитов лишь расширяет или модифицирует древние пантеоны

смертных. Сородичи, чтящие Лонгина как пророка, верят и в христианского Бога. Вампиры гораздо чаще придерживаются мифов, гипотез и взглядов *наряду* с буддистскими, христианскими, индуистскими или мусульманскими верованиями, чем заменяют религию собственной мифологией.

Голконда

Одно понятие лишь очень кратко упоминается в Завете Лонгина и Ритуалах Дракона, чаще встречаясь в других писаниях (наподобие *Ракты Веды* и *Цикла Деметры*). Это - миф о Голконде. Согласно этому мифу, Голконда - состояние просветления, в котором вампир достигает гармонии между нуждами Зверя и Голодом благодаря силе своего духа. В Голконде вампир не подвержен приступам безумия, не поддаётся Ротшреку и может пользоваться способностями, которые в обычных условиях доступны лишь обладателям самой могущественной крови. В некоторых преданиях утверждается, что вампир, достигший Голконды, может вновь стать человеком. Подробности этого процесса не были и, вероятно, *не могут быть* установлены, поскольку вампиры достигают Голконды не только феноменально редко, но и всегда по-своему - и эффекты этого высшего состояния духа, скорее всего, разнятся от вампира к вампиру.

В современные ночи мало кто верит в Голконду, поскольку большая часть вампиров видит в ней либо ещё один миф (или неправильный перевод какого-то другого понятия), либо ещё одно доказательство того, в какие дебри готовы завести себя набожные Сородичи, только бы избежать принятия своей истинной сущности. Тем не менее, некоторые Сородичи из всех сил стремятся достигнуть этого легендарного равновесия, полагая, что Голконда и есть искупление или, по меньшей мере, - уход от вечных потребностей своего тела, поскольку Голконда (как её описывают) действительно кажется способом избавления от греха и страданий.

И всё же вампиры, которые смотрят глубже многообещающих эффектов, лежащих на поверхности этого мифа, видят в нём и кое-что ужасающее. По достижении Голконды вампир отнюдь не обязательно становится "добрым". Возможно и полностью противоположное. Обретя Голконду, вампир может стать одним из самых опасных хищников мира Сородичей, поскольку он обретает идеальный баланс *в отношении вампиризма*, а не чего-либо ещё. И такой вампир не будет стремиться очистить себя от греха, а воспользуется шансом стать всепожирающим монстром. Если акула и волк существуют в гармонии с окружающим миром, то существо с интеллектом, значительно превышающим интеллект этих смертоносных животных, может стать настоящим извергом, а не праведником.



Пророки и оракулы

Ни один разговор о мифологии Проклятых не может считаться полным без упоминания группы мистиков, оккультистов и прорицателей, которые, впрочем, могут оказаться очередной легендой.

Эта группа известна под именем *Мойры* и предположительно состоит из членов одной родословной – однако к какому клану может восходить эта родословная, остаётся загадкой. (Обычно слухи приписывают Мойр крови Дэва или Мехет, однако таинственные легенды связывают их с другими кланами и даже с некоей давно забытой династией Проклятых).

Утверждается, что у Мойр сохранились летописи времён, предшествующих распятию Христа; что они нашли способ сопротивляться торпору и их старейшины помнят всё, что происходило в прошедшие века. Они хранят целые библиотеки с книгами по оккультному знанию, способными вызвать зависть у любого Дракона или Мехет. И что самое необычное, утверждается, что они владеют даром предвидения. Они знают не только прошлое, но и настоящее - и даже *будущее* любого Сородича, обитающего на

Земле. Считается, что они куда чаще встречались в прошлом, пока другие вампиры не объявили их сумасшедшими из-за их видений и предсказаний и не истребили всех до единого. Как бы то ни было, мало кто из современных вампиров утверждает, что видел кого-нибудь из представителей этой древней родословной, и большинство Сородичей полагает, что Мойры давным-давно вымерли или вообще никогда не существовали.

Тем не менее, ряд Сородичей заявляет, что Мойры действительно обладали пророческим даром. Правда, тогда бы они предвидели свой конец и укрылись бы в тех местах, где никто бы до них не добрался...



Традиции

Общество Проклятых давно бы рухнуло под собственным весом, если бы не скрепляющие его узы. Как и в случае с любым другим обществом, мир Сородичей держится на законах и соглашениях, соблюдаемых его представителями. Во многом “законы” вампиров столь важны для их общества из-за самой природы этого общества. Вампиры – двуличные хищники, выживание которых полностью зависит от их способности укрываться от глаз своих жертв. Наиболее консервативные ковенанты не забывают напоминать окружающим, что в современные ночи малейшее проявления беззакония среди вампиров может стать величайшей угрозой для самого их общества.

Как результат, вампиры придерживаются свода законов, известных как Традиции. Любопытно, что три наиболее важные Традиции соблюдаются во всём мире Сородичей, хотя далеко не все сходятся во мнении касательно их истоков. Эти Традиции – нерушимые законы Крови, передающиеся от вампира к потомку подобно проклятью не-жизни. Они заложены в саму физиологию Сородичей. Каждый из них инстинктивно постигает Традиции в момент Обращения.

Кроме Традиций существуют и менее официальные и порой даже ошибочные модели поведения, время от времени возникающие в обществе Проклятых. Некоторые из них по прошествии многих столетий даже добились статуса неофициальных Традиций. Какие-то из них различаются в разных доменах, областях или кланах, другие соблюдаются лишь в определённых ковенантах. Три из них даже считаются почти столь же значительными, как и сами Традиции, просто их понимание не приходит к Сородичам с Обращением. Они также служат защите и укреплению общества Проклятых в его современном виде. Каждому из таких обычаев дала начало одна из Традиций, и каждый из них был принят лишь после долгих дискуссий.

Вампиры, как правило, принимают Традиции близко к сердцу. Одни верят, что “так было всегда”, другие просто считают, что это ещё одно условие их проклятого состояния. Те Сородичи, кто достаточно долго изучал этот феномен, считают, что несмотря на физиологические истоки Традиций, сами они в той форме, в которой их соблюдают сегодня, некогда были распространены Камарильей. Эта теория добилась наибольшего признания в социуме вампиров. Особенно фанатичные члены Ланцеа Санктум вполне ожидаемо заявляют, что изначально Традиции были описаны в догме Лонгина. И хотя другие священные, псевдорелигиозные и экзистенциальные законы (в том числе те, что поддерживаются Аколитами и Драконами) также существуют, центральное место Традиций в не-жизни вампиров остаётся неизменным. “Еретики”, выступающие против законов Сородичей, чрезвычайно редки, и по большей части они встречались лишь в ранние ночи существования Проклятых. Несмотря на все свои разногласия (которых было отнюдь не мало), большая часть Сородичей соглашается друг с другом в том, что пойдёт на пользу их обществу, а что нет, особенно если ответы на эти вопросы подсказывает сам их организм. Можно не соглашаться с теориями, законами или даже фундаментальными постулатами, но бороться с врождёнными нуждами своего тела решаются немногие.



Первая Традиция: Маскарад

Не открывайте своего истинного лица тем, кто не одной с вами Крови. Это нарушит ваш долг перед единокровными.

Вторая Традиция: Потомство

Обращение связывает вас и вашего потомка. Ответственность за его поступки ложится на вас.

Третья Традиция: Амарант

Не дозволено поглощать Витэ других вампиров. Нарушив этот закон, вы неизбежно пробудите в себе Зверя.



Первая Традиция

Пожалуй, самый важный из всех мировых законов общества Проклятых сформулирован в Первой Традиции - Традиции Маскарада. Без него существование Проклятых среди людей обнаружилось бы чрезвычайно быстро, поставив под угрозу всю расу Сородичей. А учитывая аппетиты вампиров, трудно поверить, что смертные поняли бы своих кровососущих соседей и согласились бы и дальше терпеть их существование. Нарушение Маскарада привело бы к войне людей и вампиров, которой не видели со времён Испанской Инквизиции, когда смертные охотники впервые дали вампирам понять, какую угрозу для них представляет сплочённость и вера людей.

До новейшего времени эту Традицию соблюдали с меньшим энтузиазмом, а в ряде случаев высокомерные (или попросту глупые) Сородичи могли даже пренебрегать ей в открытую. Старейшины могли не скрывать психозов, торжественно демонстрируя перепуганным смертным всю мощь своего Проклятия. Ещё не было телефонов, по которым можно было позвать на помощь - как зачастую не было и самой помощи. Таким образом, некогда Проклятые действительно безраздельно правили ночью.

Но время шло - мир менялся. Смертные не могли вечно бегать от хищников, прячущихся среди них. Мир живых расширялся, мир мёртвых - сужался. Сегодня этот мир выглядит совсем маленьким для вампиров. Хотя сама планета не изменилась, населяющие её смертные стали умнее, хитрее и многочисленнее. А теперь, с появлением Интернета и радиосвязи, смертные стали ещё сплочённее. Маскарад теперь можно поставить под угрозу простым нажатием кнопки. При всей своей силе Проклятые никогда ещё не были так уязвимы - и так близки к обнаружению.

Учитывая столь неустойчивое положение дел, нарушение Маскарада сегодня считается одним из самых непростительных преступлений среди Сородичей. В глазах некоторых Князей открытое нарушение Первой Традиции может рассматриваться как достаточный повод для казни преступника, и уже не один Князь заработал себе репутацию настоящего цербера из-за того, что слишком пристально следил за соблюдением этой Традиции. Из-за весьма субъективной природы подобных действий Традиция Маскарада стала предметом ожесточённых споров среди Сородичей. Некоторые Князья не брезгают пользоваться Маскарадом как оправданием для устранения своих политических оппонентов, и всякий, кто попал в немилость местного Князя, вынужден особенно тщательно следить за своим поведением на людях — как и за поведением своих компаньонов.



Утраченные черты

Учитывая безрадостную судьбу, которая ожидает вампиров в том случае, если их истинный облик будет раскрыт, Традиция Маскарада поддерживается в обществе Проклятых особенно тщательно. И не в последнюю очередь в этом Сородичам помогает

само их Проклятие, облегчающее их способность поддерживать Маскарад (и тем самым скрываться от смертных глаз). Как только вампир получает Обращение, его отражение начинает медленно деформироваться. С наступлением третьей ночи процесс вступает в финальную стадию, и черты новообращённого окончательно размываются на любой отражающей поверхности или зеркальной технике: таким образом, невозможно определить черты Сородича по фотографиям или видеоплёнке (хотя его голос на записях остаётся неизменным). Усилием воли Сородич может препятствовать этому эффекту (что возвращает ему утраченные черты), однако, как правило, это длится в течение крайне непродолжительного времени. В этот период вампира можно сфотографировать или заснять на плёнку, однако в большинстве случаев уже записанное изображение вскоре утратит чёткость. Основным фактором, по всей видимости, является сила крови вампира, поскольку чем он слабее, тем дольше сохраняется чёткость его фотографии. Иногда встречаются и исключения, но исследователи Проклятых до сих пор не в силах понять, как и чем они обусловлены.



Домен

Право на обладание доменом – ещё одна древняя традиция Проклятых. В старину, когда Сородичей было значительно меньше, каждый из них мог объявить своей территорией целую область. Когда возникали территориальные конфликты, их результаты были чудовищно кровопролитны, поскольку Сородичи одинаково реагировали на реальные и мнимые вызовы своей власти. Со временем право на домен обрело статус одной из самых уважаемых традиций в цивилизованном обществе Проклятых. Это общество нуждалось в чётко обозначенном законе о доменах хотя бы по той причине, что без него вампира снова бы погрузились в междоусобицы и бессмысленные разногласия. Результатом – не слишком формальным и своевременным – стал закон о доменах.

Согласно этой традиции, вампир может объявить желаемую область своим доменом – конечно, только в том случае, если она ещё не находится под управлением другого вампира. В пределах домена его слово – закон, обязательный для всех вампиров. Если другой Сородич предъявляет свои права на часть домена или даже на всю его территорию, то он должен либо обговорить своё намерение с текущим хозяином территории, либо захватить её силой. Такое положение дел было нормой в течение многих столетий, и хотя оно зачастую вело к новым междоусобицам и беспорядкам, традиция всегда пользовалась уважением среди Сородичей.

С наступлением нового времени этот закон претерпел существенные изменения. Чем сильнее сужался мир Проклятых, тем очевиднее становилось разделение этой традиции на две противоположных концепции. Так, сегодня Сородичи признают только два определения слова *домен* (в традиционном смысле этого термина). Первое – домен в самом распространённом значении – *домен Князя*: например, домен как город или столичная область. В пределах такого домена высшей инстанцией является Князь, решающий даже то, кому дозволено и кому *не* дозволено питаться на его территории и кто получает официальную протекцию с его стороны. Однако внутри крупного домена существует и “личный”, меньший по размеру домен, во многом напоминающий лишь бледное подобие доменов древних времён. Каждый такой домен по традиции пользуется защитой правителя. А потому, хотя сам домен располагается внутри более крупного домена, его хозяин может устанавливать в нём собственные традиции и законы. Дом вампира – его крепость, даже если эта крепость и выстроена внутри другого домена. Лишь в самых малоцивилизованных землях Князь будет посягать на права обладателя такого домена, если он некогда был подарен ему или захвачен им.

Вторая Традиция

Вторая Традиция, вероятно, порождает больше смятения, непонимания и неприятия среди Сородичей, чем любая другая. Согласно этой Традиции, Обращение новых вампиров практически запрещено. Однако мир населяет огромное число вампиров. Для Проклятых этот закон - один из самых больших парадоксов их расы, по крайней мере для тех, кто старается изо всех сил придерживаться Традиций.

Сородичи не имеют единого мнения даже в вопросе происхождения своих законов. До сих пор не дано хоть сколько-нибудь удовлетворительного ответа на вопрос “Почему?”. Так, если первый вампир действительно не хотел, чтобы его потомки создавали других Сородичей, *почему* он сам создал себе потомство и наделил их способностью к воспроизводству? Многие полагают, что первый Сородич, проклятый на вечное одиночество, просто не выдержал этой муки и решил создать себе друга, как до сих пор делают многие одинокие Проклятые. И тогда нетрудно предположить, что второй из вампиров, ступавших по Земле, нарушил волю своего Сира (будь он мужчиной или женщиной) и породил самую первую стаю Проклятых. Кое-кто полагает, что эти потомки и стоят у истоков современных Сородичей. Как бы то ни было, те, кто верят в подобные истории, полагают, что Бог (каким бы он ни был) хотел преподать первому вампиру урок одиночества, к которому приводят предательство и потеря ближнего.

Вне зависимости от происхождения этой Традиции, её закон со временем был нарушен. Хотя лишь немногие из вампиров оспаривают этот закон (или жалуются на его сложность), многие задаются вопросом, как соблюдать его в современные ночи. Многие отстранившиеся (и даже кое-кто среди организованных ковенантов) считают, что самого Проклятия вполне достаточно, чтобы ограничить количество современных вампиров естественным путём, без привлечения искусственной иерархии и политики. В свою очередь, Картианцы считают, что современное общество должно обсудить эту Традицию и навсегда решить, как относиться к ней, вместо того чтобы слепо придерживаться устаревшего правила. Неудивительно, что Инвиктус предлагают оставить решение этого вопроса на откуп старейшинам доменов, а Благословенные придерживаются ключевых положений Завета. Драконы иногда предпочитают Обращать потомков и передавать им накопленные знания, вместо того чтобы сохранять эти знания лишь в своей памяти. Из всех ковенантов последователи Колдовского Круга менее всего склонны соблюдать эту Традицию и потому создают себе большое число потомков в ходе таинственных церемоний.



Ослабление воли

Всякий раз, когда кто-нибудь из Сородичей намеревается Обратить потомка, он совершенно сознательно нарушает один из предполагаемых постулатов Сородичей. Как и в случае с Маскарадом, этот эдикт направлен на сохранение общества Проклятых и не может быть проигнорирован. Сам факт проклятия нового вампира на вечность не-жизни требует больших душевных усилий со стороны его Сира, и акт Обращения заметно подрывает волю такого Сородича.



Попечительство

Будучи ответвлением Второй Традиции, попечительство уходит корнями в глубокую древность, когда число Сородичей было значительно меньше, а их социальная система – заметно слабее. В те времена вампир, собирающийся нарушить правила собственной физиологии, увеличив численность Проклятых, должен был убедиться, что его потомство хорошо понимает правила и обычаи Реквиема (и не в последнюю очередь - саму Вторую Традицию). Обратить потомка значит добровольно взвалить на себя ответственность за

его поступки. Пока вампир не освободится из-под опеки своего Сира, именно Сир отвечает за обучение (или отсутствие обучения) своего потомка. В этом отношении “коллектива” вампиров не существует: любые ошибки, которые допускает потомок, ложатся на плечи вампира, взявшего за его воспитание. В таком случае, что заставляет вампиров не отпускать потомков при первой возможности? Тот факт, что традиция попечительства служит хорошим оправданием для продолжительных периодов служения и подчинения неонатов: *“Пока ты слушаешься меня, я могу защищать тебя от опасностей”*. Нет нужды говорить, что некоторые предпочли бы лучше попытаться счастья с Князем домена, чем с собственным Сиром.

Как только неонат освобождается от опеки, ответственность за его действия ложится на его собственные плечи. Сир больше не может получить наказание за его ошибки (по крайней мере, официально). Точно так же, далеко не на всяком официальном мероприятии неонат теперь может воспользоваться протекцией своего Сира. Он сам по себе – и должен придерживаться этого принципа. Впрочем, обычно это тоже относится к плюсам освобождения из-под опеки. Он теперь независим от воли, желаний и имени своего Сира. Хорошо это или плохо, теперь он свободен.

Третья Традиция

Учитывая хищническую и предательскую натуру вампиров, неудивительно, что их третий и последний “закон” – запрет на диаблеризование других Сородичей – искажают и нарушают чаще других законов, в зависимости от интересов отдельных вампиров. Ни к одному другому закону общество Проклятых не относится столь неоднозначно, и его интерпретация и регулирование попадают в перечень наиболее важных проблем, с которыми приходится сталкиваться современным вампирам.

Как и в случае со Второй Традицией, Амарант вызывает заметное недовольство у многих вампиров и в основном используется ими в собственных интересах и целях. Немало Сородичей полагают, что эта Традиция была создана для наделения Сиров правом и обязательством уничтожать потомков, которых они создали вопреки Второй Традиции, в том случае, если эти потомки сами нарушили какую-либо Традицию. Тем не менее, уничтожение вовсе не означает необходимость поглощать душу преступника. Разумеется, существуют и те, кто предпочитает выпить противника досуха – для того, чтобы “убедиться, что тот не вернётся”, – однако такие поступки ошибочны и недостойны, во всяком случае, в глазах современного общества.

Смерть человека неизбежна и часто необходима, однако лишь Бог обладает правом приговорить к смерти того, кого он проклял. А потому Сородичи запрещают диаблери во всех его формах. Согласно некоторым копиям Завета, последними словами Лонгина перед тем, как он покинул созданных им Сородичей, было простое, но убедительное предупреждение: *“Донесите до ваших потомков мои слова, и пусть они передадут их своим потомкам. Когда прервётся моя династия и когда дети ваших детей не смогут услышать возгласы их собратьев, покоящихся в земле, – тогда всякая надежда для вас исчезнет”*.

Этот фрагмент служит оправданием для обычая Лекс Талионис – “кровавой охоты” в переводе на современный язык. Немало Князей утверждают, что роль “родителей”, упоминавшихся в тексте, принадлежит им, и они наделены правом уничтожать любого из своих “потомков”, вызвавшего их гнев. Само собой, они редко исполняют собственные приговоры, поскольку уничтожение другого вампира нарушает духовное равновесие его убийцы. А потому обычай кровавой охоты чаще всего касается всех вампиров в домене (что, безусловно, весьма удобно с точки зрения Князя). Предполагается, что каждый Сородич примет участие в этой охоте.



Потеря Человечности

Как и в случае с двумя другими Традициями, важность Третьей Традиции инстинктивно воспринимается всяким Сородичем с получением Обращения. Большинство Сородичей соглашается с фундаментальной ролью запрета на диаблери, безжалостно наказывая всякого, кто его нарушает. Каждый раз, когда вампир поглощает душу другого Сородича, его нравственная чистота значительно понижается. Это понижение происходит автоматически, поскольку убийца просто не чувствует раскаяния за своё преступление (если бы чувствовал, он бы не совершил его).



Уважение

Естественным развитием этой Традиции является требование *уважения*. Когда целая раса стремится сформировать что-то целое вместо варварской разобщённости ранних веков при помощи концепции домена (и власти, которой наделяет владение им), следующим шагом почти неизбежно становится требование уважения к любому аспекту домена. Именно этим обусловлен закон, требующий, чтобы вампир представлялся местным властям всякий раз, когда он путешествует через их домен. В конце концов, если он охотиться в землях другого Сородича без разрешения, как можно утверждать, что он соблюдает традицию домена? Вовсе не обязательно дожидаться справедливого обвинения со стороны вампира, доменом которого он воспользовался без разрешения, чтобы другие сочли его нарушителем прав и законов домена.

Само собой, даже эта – весьма благожелательная – традиция вызывает немало споров. Многие из современных Князей пользуются ей для того, чтобы отслеживать перемещения тех, кто оказался в домене или покинул его, требуя их появления во дворе каждый раз, когда они прибывают в город или только намереваются посетить его. Как только гость предстаёт перед Князем, тот или признаёт его – что означает возможность пребывания в домене и протекцию со стороны правителя, – или не признаёт – что означает необходимость покинуть домен в кратчайшие сроки, а по возможности и ещё быстрее. Многие неонаты пренебрегают этой традицией или даже не знают о её существовании (зачастую из-за недостаточного воспитания, полученного с момента Обращения).

Одной из распространённых причин подобного нарушения является весьма нечёткое разграничение посетителей домена и простых путешественников. Сородичи, попросту проходящие через домен, иногда не видят необходимости представляться местному Князю, поскольку так они могут подвергнуть себя опасности со стороны властей. Лишь те, кто действительно собирается провести здесь определённое время, признают необходимость представиться, хотя рамки “определённого времени” также зависят от интерпретации путешественника. Иногда Князья лично определяют количество этого времени (в числе ночей), так что вопрос о том, как скоро Шериф или Погонщик обязан явиться к новопришедшему, снимается автоматически. Тем не менее, эта практика лишь усложняет и без того запутанную социальную структуру, увеличивая разрыв между старейшинами и неонатами.

Технически эта традиция применяется только к тем, кто намерен охотиться в чужом домене. Если вампир может доказать, что он не будет пользоваться ресурсами чужой территории (например, продемонстрировав доступ к персональным источникам крови), он может оспорить отношение традиции лично к нему и заявить, что требование предстать перед Князем – не более чем прихоть самого Князя. Подобные ситуации, впрочем, возникают довольно редко, поскольку мало кто из Князей рискует потерять лицо из-за слишком явной приверженности этому правилу. Большинство из них предпочитает узнавать об обстоятельствах путешествия неоната в ходе – а не *вместо* – его представления.

Менее официальная интерпретация этой традиции описана на **стр. 39**.



Метка Проклятия

Многие интересуются истинной природой Проклятия в интерпретации своих Традиций. Законы вампиров так плотно связаны с обстоятельствами их не-жизни, что каждый из них выражает какой-то аспект физиологии вампиров. Традиция Маскарада следует из невозможности записать вампира на плёнку или увидеть его черты в отражении, если только он сам того не пожелает. Вторая Традиция - запрет на бездумное Обращение целых масс смертных - вызвана сложностью, которую представляет для Проклятого сам процесс Обращения. Даже сознательное нарушение этой Традиции требует огромных душевных усилий со стороны вампира.

Пожалуй, самое интересное ограничение представлено в Третьей Традиции, запрещающей уничтожение других Сородичей через поглощение их крови и души. В отличие от физиологических недостатков, лежащих в основе двух первых Традиций, истинный вес и значение Амаранта можно постичь только после его нарушения. Некоторые подозревают, что Третья Традиция связана с демонической (или божественной) природой Сородичей. Безусловно, здесь не обходится без персонального выбора самого вампира. Кое-кто может даже поспорить, что груз ответственности за сознательное убийство особенно важен для существования вампиров. Исторически сложившийся образ Сородичей – даже в их собственном обществе – неразрывно связан с чудовищными и эгоистическими решениями, которые они принимают *осознанно*.

Но Проклятие Третьей Традиции проявляется уже после того, как Сородич решает совершить над противников диаблери (термин, которым сами вампиры обозначают этот поступок). Поглотив душу другого вампира, убийца заметно расшатывает своё чувство самоконтроля – этический компас, удерживающий Сородича от пробуждения Зверя. Акт диаблери не причиняет мучений убийце и даже может дать ему долгожданное чувство “свободы”, которую он видит в избавлении от запретов и ограничений, довлевших над ним. Однако эту иллюзию порождает Проклятие. Вампир сделал свой выбор, и сила Проклятия заставляет его пожалеть о нём – что, между тем, доказывает, что персональные качества диаблерииста играют далеко не главную роль в этом вопросе.

До сих пор многие полагают, что чёрные жилки в ауре диаблерииста, предательски выдающие окружающим его преступление, порождены не остатками крови жертвы в душе убийцы, а мистическим отражением Метки Проклятия. Из-за необходимости соблюдать Маскарад другие вампиры никогда не клеймят убийцу физически за его преступление и не пользуются другими видимыми знаками; однако тайная, недоступная другим Метка выдаёт собратьям вампира чудовищный грех, который лежит на его душе.



Кровавая охота

В тех случаях, когда преступник оказывается слишком опасен, чтобы его можно было оставлять в живых, а служители Князя не могут собственноручно поймать его и доставить на суд домена, Князь может обратиться к древней традиции Лекс Талионис – закону, гласящему, что всякого преступника ждёт Окончательная Смерть и что вампиры всего домена должны привести этот приговор в исполнение. Результатом становится охота, в ходе которой все (или большинство) вампиров домена отслеживают беглеца и пытаются уничтожить его.

Объявить охоту может лишь Князь или другой лидер домена, хотя влиятельный Примоген или Патриарх тоже может заставить Князя вынести такой приговор. Другие старейшины могут лишь попытаться воззвать к кровавой охоте с тем или иным успехом. Лекс Талионис – мощнейший политический инструмент, воспользоваться которым могут

лишь самые сильные. Если вампир обладает влиянием или личной силой, с которой считается местное общество, и если он не рискует своим решением перейти Князю дорогу, он может сам объявить кровавую охоту. Если же у него нет таких прав, то едва ли он проживёт достаточно долго, чтобы ещё раз позволить себе подобную дерзость, - как, впрочем, и те, кто ответил на его призыв.

Отказ принять участие в кровавой охоте, особенно если она объявлена Князем, формально не является нарушением (за исключением экстремальных случаев), но такой поступок фактически равнозначен потере статуса в глазах местной власти. Активная помощь или пособничество беглецу, однако, считается нарушением и карается изгнанием или смертью.

Тем не менее, Маскарад по-прежнему стоит во главе угла даже в ходе охоты. Её участники перемещаются по домену подобно полицейскому патрулю, координируя свои действия (хотя бы формально) с Шерифом или другим представителем Князя. Охотники собираются в заранее обговорённых местах, и когда – *если* – преступника настигают, дело может принять довольно кровавый характер. Охота редко ведётся в открытую, и обычно вампиры не носятся по улицам с гончими на поводках и ружьями наперевес. Хотя немало Князей ожидают, что пойманного преступника доставят к нему на суд, в большинстве случаев охота ведётся с условием, что никто из её участников не подвергнется наказанию и не будет нести ответственность в случае смерти преступника или – если преступник слишком опасен, а Князь находится в отчаянном положении – его убийства путём диابلери. Обычно в последнем случае Князь закрывает глаза на Третью Традицию – ведь, в конце концов, он и сам отчасти виновен в совершившемся диابلери.

Сородичи могут использовать все свои преимущества в ходе охоты – включая влияние в смертном мире. Полиция может объявить преступника в розыск, его могут внести в “невъездной” список, его финансовые счета могут быть заморожены. В последние годы Сородичи начали пользоваться “Эмбер Алерт” – системой дорожных знаков и радиосообщений, предупреждающих местных жителей о пропавших или похищенных детях, - с целью затруднить бегство преступника. Особенно влиятельные (или попросту глупые) Проклятые могут использовать связи с местными религиозными обществами, чтобы привлечь охотников на вампиров, спонсируемых Святой Церковью, – что, впрочем, считается чрезвычайно опасным шагом.

Как бы то ни было, мало кому удавалось спастись от кровавой охоты. В конечном счёте беглец или будет настигнут и уничтожен, или окажется вынужден покинуть город, что чаще всего означает всё тот же смертный приговор.

Формально Князь не имеет права объявлять охоту на личных врагов и должен ограничиваться лишь действительно опасными беглецами. Однако не все Князья придерживаются этого правила, и некоторые диктаторы могут воспользоваться охотой как способом устранения недовольных. Само собой, это нарушение правил, однако кто осмелится выступить против решения Князя? И тем не менее, ходят истории о несправедливо объявленных охотах, которые стали последней каплей для угнетённых вампиров и повлекли за собой восстание. В любом случае, Лекс Талионис не даётся легко даже диктаторам и тиранам.

В исключительно редких случаях, если беглец нарушил законы определённого ковенанта, охота может быть объявлена сразу в нескольких городах. Например, обитатели нескольких городов в области, контролируемой Инвиктус, могут обмениваться информацией о преступнике через e-мейлы и телефоны с целью поймать своего врага. Тем не менее, Лекс Талионис обычно касается лишь одного домена, и мало какая охота простиралась за его пределы хотя бы в течение нескольких дней. Множество городов просто не в силах долго координировать действия местных охотников, особенно если у Князя есть свои интересы в охоте, противоречащие интересам всего ковенанта.

Струны Реквиема

Помимо глобальных и всеохватывающих понятий в обществе Проклятых существует и множество мелочей, с которыми каждый вампир постоянно сталкивается независимо от домена. Тысячи маленьких открытий ждут каждого Проклятого с момента его Обращения.

Рабы Крови

Сколь бы решительным и могущественным ни был вампир, одного он изменить не в состоянии: *Кровь решает всё*. Всё, что воплощает вампир своим существованием и к чему он стремится, определяется Кровью. Вдобавок, именно Кровь играет важнейшую роль в отношениях смертных и Проклятых, прячущихся среди них.

Сосуды

В наиболее общем смысле сосудом называют источник Витэ. По большей части, вампиры используют этот термин по отношению к смертным, однако могущественные старейшины могут понимать под “сосудом” и всевозможную нежить. Кроме того, в обиходе молодых Проклятых смертные часто носят название “Глотков”.

Что бы ни говорили об этом сами вампиры, смертные чаще всего представляют собой нечто большее, чем живую провизию. Акт кормления – глубоко интимный процесс, а возможно, и самое сокровенное, с чем вампир сталкивается в своей вечной жизни. Укус (*Поцелуй*) вампира приносит жертве глубоко чувственное наслаждение, сравнимое с сексуальным экстазом, а иногда и превышающее его силу. Некоторые сосуды настолько привыкают к этому наслаждению, что порой – если они способны восстановить затуманенные воспоминания и заглянуть за занавес Маскарада – пытаются самостоятельно отыскать вампиров, иногда даже именно тех, кто кусал их раньше, в надежде, что они согласятся вновь подарить им это удовольствие. Для самих вампиров процесс кормления воплощает всё, чем они являются, основную причину их существования. Смертные просто не в силах понять, какой сильной может быть жажда, как и не в силах представить, какое наслаждение, облегчение и освобождение приносит Сородичу утоление этой жажды.

А потому, хотя в целом Сородичи различают само наслаждение и его источник, многие из них привыкают к своим сосудам. Они всё чаще возвращаются к одним и тем же людям, порой откровенно сближаясь с ними. И если вампир достаточно предприимчив, подобная деятельность может со временем привести к формированию *стада*, хотя это повышает риск его обнаружения и считается довольно опасным шагом. Такой вампир чаще всего защищает свои сосуды и даже готов бросить вызов любому смертному или вампиру, который им угрожает.

Стада

Стадом называют группу сосудов, обычно (но не всегда) состоящих из смертных, которыми их хозяин может кормиться без особых усилий или же с минимальными трудностями. Иногда стада принимают буквальную форму – тогда вампир может при желании согнать их в определённое место в любом количестве. Это может быть религиозный культ, поклоняющийся вампиру как ангелу, или БДСМ-клуб, члены которого относятся к нанесению ран и укусам как к сексуальной прихоти, - словом, любое скопление смертных, в котором вампир может беспрепятственно спрятаться и напиться крови. В других обстоятельствах стадо может быть разобщённым кружком добровольных жертв, разбросанным по всему городу. Некоторые стада и вовсе состоят не из людей, а из послушных животных. Другие вампиры могут считать своим стадом доноров, Витэ которых они получают из многочисленных госпиталей и банков крови.

Не все вампиры держат стада, но для тех, у кого они есть, охота не представляет особой трудности. Мало кто из вампиров содержит столь крупное стадо, что может питаться им в любое время ночи, и многим Сородичам так или иначе приходится

выходить на охоту. Однако всегда удобно иметь под рукой доступный источник крови, когда поджигает время или охота по каким-то причинам оказывается недоступна. Как и в случае с индивидуальными жертвами, вампир часто начинает испытывать взаимную привязанность к своему стаду из-за глубокой эмоциональной связи, порожаемой Поцелуем.

Рабы и повелители

Отношение к слугам вампира разнится от домена к домену. В некоторых городах старейшины пользуются рабами как собственными заместителями, которые обладают правом говорить от лица своего хозяина на собраниях и во дворе. В других доменах рабы вампира служат лишь его пешками и посланниками, лишёнными авторитета своего повелителя. В доменах с явными признаками диктатуры Сородичам даже не позволено заключать Узы Крови без разрешения Князя (хотя случайные или сознательные нарушения этого правила всё же имеют место). Как бы то ни было, повелитель несёт ответственность за поступки своего кровного раба и даже может понести наказание за его преступления.

Гули

Вампиры не так уж часто создают слуг из числа своих единокровных, отдавая предпочтения *гулям* – смертным, которые получают часть мистической силы вампира через его Витэ. Глоток крови вампира не только создаёт сверхъестественную привязанность к повелителю, известную как Винкулум, но и наделяет смертного нечеловеческой силой и стойкостью. Пока кровь вампира циркулирует в организме смертного, он не подвержен старению и порой, при достаточной воле или значительном возрасте, может даже не только развить физическую выносливость и могущество, но и практиковать другие Дисциплины Сородичей.

В большинстве доменов гули достаточно распространены и воспринимаются как необходимые слуги Сородичей. Вампир может сделать смертного гулем из-за его влияния или талантов, а иногда - и просто из личных симпатий. Сородичи превращают гулей в своих посланников, телохранителей, воинов, заместителей, ставленников, через которых они могут влиять на мир смертных, дворецких, водителей, простых слуг, разведчиков загородных маршрутов и дневных стражей, - практически всё, что вампир не может или не хочет выполнять самостоятельно, он может перепоручить гулю. Учитывая количество крови, которое требуется для поддержания способностей гуля, вампиры чаще всего ограничиваются одним или двумя – хотя редкие Проклятые содержат и целые группы смертных служителей. Как и в случае с рабами Винкулума из числа вампиров, иногда гули сами страдают от действий, которые им приказано выполнять, однако мало у кого хватает воли сопротивляться, не говоря уже о восстании.

Ходят слухи, что редким гулям удаётся вырваться из-под влияния Сородичей, и не только через убийство своих повелителей. Чаще всего такие гули становятся охотниками за кровью вампиров, которой они поддерживают своё существование. Они поступают на службу к Сородичам, чтобы заманить их в ловушку, или в открытую нападают на них, чтобы напиться их крови. Беглые гули настолько редки, что у Сородичей нет особой необходимости волновать об их присутствии – многие даже не верят, что они существуют. Однако когда таким беглецам удастся объединить усилия, они могут стать по-настоящему опасны для одинокого неоната и даже старейшины, не подготовленного к такой встрече. Некоторые из них со временем вновь попадают под влияние какого-нибудь вампира, однако большинство так и остаются охотниками за кровью или находят свой конец в очередной операции по добыче “свободной” крови для поддержания своих способностей.

Районы и территории

Большинство доменов отнюдь не являются сплошной, неделимой политической единицей. Как города состоят из кварталов и площадей, так и домены Сородичей делятся на ряд меньших по размеру районов. Многие из таких районов искусственны по своей природе и выделяются лишь на административном уровне, однако от этого их границы не становятся менее реальными - и ревнивый хозяин небольшой территории может так жестоко наказывать нарушителей и случайных бродяг, как никогда бы не наказал их сам Князь.

Пустыри

Пустырями считаются части города, непригодные для обитания смертных – а потому и вампиров. В число пустырей входят свалки, заброшенные строения, кладбища и другие незаселённые области. Некоторые отчаявшиеся вампиры могут забрести в эти места в надежде поймать бездомного или заблудившегося туриста. Однако по большей части выражение “околачиваться на пустырях” используется по отношению к тем вампирам, кто оказался на самом дне и готов пойти на отчаянные и, как правило, безнадёжные меры.

Некоторые Князья “награждают” пустырями Сородичей, которые заслужили публичного, но не слишком серьёзного наказания за свои проступки. Однако это не просто изобретательный способ унижить вампира - владение таким “подарком” может в конце концов привести и к большим проблемам. Как Лорд Пустырей, он теперь отвечает за все происшествия на своей территории, а поскольку её посещают только Сородичи, готовые на отчаянные шаги, чрезвычайные происшествия не заставляют себя долго ждать.

Кормушка

Противоположностью пустырям является Кормушка – часть города (или части города), наиболее подходящая для охоты. На её территории располагаются бары, ночные клубы, неблагополучные кварталы, притоны, публичные дома и ночлежки для бездомных, - словом, любое место, в котором смертные расслаблены или привычны к странностям, где чудаковатое поведение не привлекает внимания или даже приветствуется, а исчезновение человека – обычное дело. Охота в районе Кормушки практически не требует никаких усилий, а любой “инцидент” можно легко загладить. Немало Сородичей смотрят на этот район как на дорогой ресторан или винный погреб, в который можно отправиться, если хочется вкушать Витэ какого-то определённого “сорта”. Рано или поздно тот или иной букет в этом ресторане появится.

В тех доменах, где Князь практикует распределение охотничьих территорий, старейшины постоянно борются за право охотиться на территории Кормушки. Большинство Князей стараются не давать эксклюзивных прав на Кормушку какому-либо одному вампиру, открывая к ней доступ всему домену. Другие правители единолично охотятся на такой территории, требуя различных услуг от всякого, кто хочет провести охоту в этом районе. Наконец, некоторые Князья распределяют права на Кормушку лишь между своими союзниками, наделяя их безусловным авторитетом среди остальных Сородичей.

Из-за того, что Кормушка притягивает большое количество Проклятых, чересчур расслабляющихся на такой свободной охоте, наибольшее число нарушений Маскарада происходит именно здесь. Сам образ жизни, свойственный этой области, служит естественным прикрытием для таких нарушений – вполне естественно ожидать причудливого поведения поблизости от наркопритона, – однако самые дальновидные среди Князей и Шерифов имеют здесь множество глаз и ушей. Такие агенты служат для предотвращения потенциальных нарушений и в особенности – для быстрого заметания следов.

Охотничьи территории

В качестве награды за службу или подарка тому, чьё влияние Князь хотел бы использовать в своих целях, многие правители дарят определённые части своего города другим Сородичам. На таких территориях может охотиться только их непосредственный “владелец”. Само собой, он может разрешить охоту на своей территории и другим вампирам, однако всякий, кто переступает её границу без спроса, считается нарушителем. Большинство Князей требуют, чтобы таких нарушителей доставляли на их суд, но некоторые позволяют хозяевам территории лично определять наказание. Нет нужды говорить, что подобное позволение редко играет на руку нарушителям.

Право на охоту в пределах своей территории не обязательно наделяет вампира дополнительной властью. Однако некоторые Сородичи ухитряются превратить это право в прекрасный инструмент влияния на окружающих. Разумеется, если вампир обладает не слишком значительной областью, он не сможет извлечь из этого большой выгоды. Но Сородич, владеющий частью Кормушки или другой важной части города, в которой множество других Проклятых держат свои убежища, обладает значительной властью. Он может требовать выполнения поручений и других услуг от местных вампиров, желающих охотиться на его территории, и многие из них считают подобные сделки достаточно выгодными.

Безопасность

Учитывая предательскую натуру Сородичей, основным вопросом их обитания в городе является безопасность. Хотя отчасти этот вопрос решают негласные договоры между Сородичами, всего дела это отнюдь не решает. В конце концов, соглашений – негласных или любых других – между вампирами и окружающим миром просто не существует. Не будет ошибкой сказать, что наибольшей угрозой для вампира является не бесконечная Пляска Смерти, а совершенно рутинная, повседневная и обыденная действительность.

Проклятая Охота

При всей своей нечеловеческой силе вампиры вынуждены играть в опаснейшую из игр, когда-либо разворачивавшихся на Земле. Их страшная участь – охотиться на людей, вскармливая себя и подпитывая свои силы кровью всего человечества. И вампиры должны понимать, что они далеко не всегда господствуют среди смертных подобно волкам среди овец. Правильнее сравнить их с одинокими шакалами в своре диких собак. И если одна собака может и не подняться против голодного шакала, целая стая вполне может обратить внимание на паразитов, прячущихся среди них...

Таково же и положение Проклятых среди смертных. Если позволить людям поднять свой губительный взор на монстров, прячущихся в тених, неизбежная катастрофа сметёт Сородичей с лица Земли. А потому наиболее важными инструментами в этой смертельной игре являются те, что известны под именами “невежество” и “вера”. Это оружие куда лучше оберегает вампиров от смертных, чем самая мощная из их сверхъестественных сил.

В мире смертных неведение – настоящее счастье. В мире Сородичей оно становится силой. Стремление Проклятых вечно удерживать смертных от постижения истины о вампирах известно как Первая Традиция - *Маскарад*. Само состояние вампиров подсказывает, что соблюдение Маскарада – задача всей расы вампиров, провал которой закончится катастрофой и в мире смертных, и в мире Проклятых. Кто бы ни создал вампиров, он явно знал, что они будут непосредственной частью этого мира – но той его частью, которая будет держаться отдельно от своей добычи. Такова природа не-жизни, и всякий её наследник прикладывает бесчисленные усилия, лишь бы удостовериться в неизменности слепоты своих жертв.

Обратной стороной невежества - и ещё одним инструментом его укрепления - является вера и её характер. Любопытно, что именно вера едва не уничтожила всех

Сородичей в страшные годы Святой Инквизиции, вскоре после неё сменившись Веком Разума (и последовавшей промышленной революцией), превратившим веру в политический инструмент, которым Сородичи смогли восстановить Маскарад. Культивируя веру в науку, логику и господство материализма, Сородичи поддерживали смертных в их отступлении от веры во всё сверхъестественное. В наши дни человечество смотрит на саму мысль о существовании нежити как на вздор и безумие. Кровососущие хищники стали вымыслом – в лучшем случае персонажами фильмов и книг, в худшем – монстрами из детских сказок или рассказов безумцев. А всё почему? Вера в логику лишила их самой возможности поверить в существование живых мертвецов.

Тем не менее, несмотря на все эти хитрые планы и многочисленные средства, вкладываемые в поддержание Маскарада по всему миру, в этой практике случаются и провалы. Вампиры порой ведут себя легкомысленно, и когда такое случается, результат может быть непредсказуем. Во многих случаях это неосторожное поведение на охоте. Вампир забываетлизать рану, оставленную укусом, - и вот уже любопытство смертных приводит к расследованию, а расследование – к соответствующей реакции. Хотя все эти случаи нежелательны, большинство из них можно загладить использованием ресурсов домена. Но иногда беспечное поведение оставляет свидетелей – *смертных* свидетелей, – а свидетели порождают двух главных врагов Сородичей: ненависть и крупницы знания.

Эти ошибки дают начало феномену, известному как охота на нежить. Из-за простой случайности, неосторожности самого вампира или решимости некоторых смертных простые мужчины и женщины неожиданно встают на пути Тьмы, о существовании которой они узнали. Какой бы ни была причина охоты, они готовы бороться с вампирами до последнего и называют это своей работой.

Чаще всего “охотники”, как их называют вампиры, представляют для Проклятых даже большую опасность, чем любой другой среди их противников. Будучи смертными, они не нуждаются в том, чтобы прятаться от других людей (за исключением некоторых властей, которые могут неправильно понять их призывы). В отличие от вервольфов и других сверхъестественных обитателей Мира Тьмы, у охотников нет никакой нужды отвлекаться на что-либо, кроме самой охоты, и это даёт им огромное преимущество в тайной войне с вампирами. Кроме того, охотники могут действовать и при свете дня, что освобождает их от множества ограничений, которые так мешают их жертвам.

Как нетрудно догадаться, вампирам не слишком нравится периодически обнаруживать себя на обратном конце пищевой цепочки. Многих это выбивает из колеи, поскольку они привыкли, что смертные узнают о существовании вампиров от самих вампиров непосредственно перед смертью. Некоторые Сородичи оказываются настолько поражены деятельностью охотников, что им так и не удаётся оправиться от потрясения, вызванного всего одним тщательно спланированным нападением. Те, кому удаётся выжить после встречи с охотником (или группой охотников) зачастую поддаются чудовищной панике, если только они не встречались с чем-то подобным раньше. Первая мысль, которая приходит в голову выжившему вампиру: “*Знают ли они, где моё убежище?*”. Если только ответ не оказывается положительным, вампир до конца времён будет вздрагивать от этой мысли во сне и наяву.

Другой опасной чертой охотников является их способность координировать действия, зачастую – в кратчайшие сроки. Один-единственный охотник после встречи с вампиром может за какие-нибудь шесть месяцев привести в домен целую группу хорошо информированных и экипированных соратников. Неторопливому и неизменному разуму Проклятых эта почти муравьиная скорость организации и координации кажется паразитической.

Сородичи в Море Тьмы

Несмотря на то, что встречаются и исключения из этого правила, большинству вампиров приходится волноваться и о ком-то похуже их вероломных собратьев. Мир

Тьмы может быть отличным местом для пропитания, но назвать его раем для всех вампиров достаточно затруднительно. Он состоит из многих враждебных аспектов, включая других сверхъестественных обитателей, смертных охотников и даже само *время*. Если Мир Тьмы и можно считать домом Сородичей, то многие места этого дома им приходится делить не только с внутренними, но и вполне физическими демонами.

Узники одной клетки

Большинство Сородичей, с момента Обращения которых прошло хотя бы несколько лет, хорошо понимают, что они не одиноки в этом мире. Проблема в том, что мало кто среди них обращает внимание на этот факт. Они прокляты – и не в последнюю очередь на решение бесконечных задач, главной среди которых остаётся их собственная борьба за существование. Как известно любому Князю, поддержание Маскарада занимает большую часть их времени, и любая активность, ставящая под угрозу успех этого предприятия, – либо пустая трата времени, либо риск для их общества, либо и то и другое одновременно.

Как результат, даже самый эрудированный последователь Ордо Дракул не станет связываться с другими сверхъестественными созданиями. Изучать их? Да, если это возможно. Но вмешиваться в дела существ, известных своей беспощадностью, было бы недальновидно со стороны любого вампира, за исключением самых могущественных старейшин. Учитывая такой взгляд на мир (свойственный, как утверждают Сородичи, и другим существам), со временем в сверхъестественном обществе зародилась тенденция к невмешательству, хрупкий нейтралитет, признаваемый традиционно осторожающимися друг друга обитателями Мира Тьмы. Вампирам известно о существовании беспощадных монстров, способных изменять свою форму и получивших среди Сородичей имя *Люпинов*. Однако выяснять что-то ещё об этих созданиях вампиры не собираются, поскольку если однажды открыть эту дверь, то следующим шагом будет необходимость переступить через её порог.

То же касается и чудотворцев, которых учёные Проклятых называют *магами*. То небольшое, что вампиры видели при встрече с этими загадочными существами, достаточно их напугало, чтобы они пришли к выводу, что осторожность – лучшая тактика в обращении с ними. Никто не знает их истинной силы, способностей и намерений, но поиск правды о колдунах стал бы для Проклятых роковой ошибкой. Само собой, иногда появляются слухи о смертных, которые могут заставить солнце сиять в середине ночи, но что если это обыкновенная байка? И даже если вампир стал свидетелем того, как один из магов испепелил его товарища по котерии, словно спичку, – так неужели он будет лезть в дела магов и дальше? Пока волшебники не встречаются в не-жизнь вампиров (а большинство из них действительно этого не делает), почему бы вампирам не отвечать им взаимностью – хотя бы из здравого смысла? В целом вампиры мало что знают об этих созданиях, и если только они не начнут создавать им проблем, Сородичи предпочтут оставить всё как есть.

Безусловно, бывают и исключения. То и дело вампир пытается развернуть бизнес в незнакомой части города и переходит дорогу её настоящим хозяевам – с предсказуемо ужасающими результатами. Точно так же оборотень или маг могут случайно посягнуть на сферу влияния, которую местный Сородич провозгласил своей. В такой обстановке конфликт практически неизбежен, хотя обе стороны знают, что лучше не допускать настоящей кровавой распри. Так что обычно текущий конфликт решается (мирно или же смертью одного из участников), после чего вопрос закрывают. Чаще всего этот обычай нарушают Люпины, возвращающиеся с целыми стаями для восстановления справедливости, но и они не стремятся вступить в открытую войну с целой расой существ, к которой принадлежал их обидчик. Многие обитатели Мира Тьмы в значительной (и порой удивительной) степени склонны к более реалистическому подходу решения своих конфликтов, чем окружающие их смертные.

Эрудированные Сородичи также знают, что оборотни и волшебники – не единственные существа, с которыми они разделяют ночную жизнь. Известно, что некоторые вампиры встречались с душами неупокоенных мертвецов, однако в ответ на многочисленные вопросы об их природе они упорно молчат. Известно также, что эти создания (призраки, если нужно дать им название) знают о существовании вампиров, однако лишь редкие медиумы способны сказать с определённой степенью достоверности, какие чувства испытывают души умерших по отношению к Проклятым – если они вообще способны на какие-то чувства. Некоторые любознательные вампиры, узнав о существовании призраков, стремятся понять, почему одни души вознаграждаются вечным покоем, а другие лишены его (по мнению некоторых Сородичей, ни одно из земных преступлений не может заслуживать такой кары). Как бы то ни было, их любопытство редко – если вообще когда-нибудь – получает удовлетворение, поскольку мало кто из некромантов готов поделиться своими секретами с окружающими.

Наконец, ходят слухи и о ещё более странных созданиях, делящих с Проклятыми их ночной мир. Вампиры, владеющие колдовскими путями, рассказывают о чудовищно древних выходцах из легионов самой Преисподней – демонах, связываться с которыми не пожелает ни один здравомыслящий Сородич. Многие полагают, что эти байки – не что иное, как результат замогильного юмора Ордо Дракул, попытка напугать расу Проклятых соседством с ещё более проклятыми существами. Если это действительно так, то мало кто оценил эту шутку, поскольку Сородичи предпочитают не слышать о подобных вещах из уст Ордо Дракул. И тем не менее, эти слухи появляются с достаточной регулярностью, чтобы их нельзя было просто проигнорировать. Слухи о существах, с которыми можно заключить сделку, если предложить достойный обмен; существах, предлагающих власть, уважение и любую другую награду, которую только может желать Сородич.

Хотя вампирам известно о существовании этих (и целого ряда других) созданий, важно заметить, что они далеко не всегда способны понять их. Вампиры - замкнутая и нелюдимая раса, и большинство из них слишком заняты личными планами, страхами и опасениями, чтобы у них появилась хотя бы возможность понять окружающих по-настоящему. Нет, большинство Сородичей продолжают играть привычную роль участников Пляски Смерти, всё более погружаясь в безрадостную мелодию своего Реквиема.

Лексикон

Тайный мир Проклятых порождает собственные субкультуры, которые располагают собственными языковыми особенностями. В дополнение ко всевозможным титулам и названиям, существующим только в культуре вампиров, со временем в обществе Проклятых образовался целый пласт фраз и понятий, которые формируют собственный “диалект” Сородичей. Как и всякий язык, он расширялся и развивался, в конце концов разделившись на несколько стилистических групп. Первые два диалекта, как правило, носят название “старой формы” и “общепринятого наречия”. Третья группа, “уличный” язык Проклятых, непривычна практически для любого вампира и кажется грубой всякому из них, кроме самых дерзких неонатов. Неизменность Сородичей заставляет их избегать необязательных перемен, и поэтому зачастую Сородичи могут сказать о приблизительном возрасте своих собеседников просто по их речи.

Общепринятое наречие

Следующие лексические формы свободно и часто используются как неонатами, так и старейшинами, знакомыми с местным разговорным языком (или желающими скрыть свой истинный возраст). Некоторые из этих слов вошли в обиход буквально в последние несколько лет, но из-за удобства или звучания их не относят к вульгарным жаргонизмам. Словарь общепринятых терминов сопровождается указанием произношения в силу весьма специфического характера некоторых понятий⁸.

Аколиты: Распространённое прозвище представителей Колдовского Круга.

Служитель (ед.ч. **ансилла**, мн.ч. **ансиллэ**): Сородичи, не достигшие возраста старейшин, но уже слишком старые для неонатов. В среднем длина их Реквиемов варьируется от 50 до 150 лет.

древний: феноменально редкий вампир, Обращённый более тысячи лет назад.

Авус (Эйвус): “Дедушка” или другой наставник вампира в родословной, от которой он происходит не напрямую (см.стр. 389)

Пустыри: Часть города, не подходящая для охоты.

Зверь: Примитивные желания, отдаляющие вампиров от *Человека*.

Свора Белиала: Буйный и необузданный ковенант сатанистов.

кровавая охота: охота на указанного беглеца в пределах домена. Предполагается, что участие в ней примет большинство местных вампиров или даже все Сородичи города.

родословная: группа вампиров, отколовшаяся от основного клана и образовавшая собственную династию. Некоторые родословные слабо отличаются от основного клана, в то время как другие могут располагать собственными силами и недостатками.

Картианец (Карсиэнн): Один из Сородичей-идеалистов, стремящихся обновить Реквием с помощью социальных и политических механизмов современного мира смертных.

Потомок (ед.ч. **Чайлд**, мн.ч. **Чайлдер**): Отпрыск Сородича; также применяется по отношению к молодым вампирам или же в качестве уничижения (подобно слову “мальчик” или “девочка” по отношению к взрослым смертным).

клан: одна из пяти семей Проклятых, генеалогия которых теряется в незапамятных временах.

Колдовской Круг: ковенант ритуалистов, поклоняющихся языческим божествам, духам, пантеонам и/или родоначальникам.

Кольца Дракона: мистический путь, позволяющий игнорировать некоторые из аспектов проклятья вампиров. Практикуется Ордо Дракул.

котерия: группа вампиров, настроенная на сотрудничество друг с другом.

⁸ В скобках даны англоязычные варианты произношения специфических терминов.

ковенант: фракция Сородичей, объединённых общими политическими или религиозными взглядами. Ковенанты существуют по всему миру, однако их свойства могут меняться от домена к домену.

Круак (Крюак): кровавый магический путь, практикуемый ведьмами и чародеями Колдовского Круга.

Дэва (Дэйва): Клан чувственных, эмоциональных и притягательных вампиров.

Проклятые: Раса Сородичей в целом; вампиры.

Пляска Смерти (Данс Макабр): состояние вечной борьбы внутри общества Проклятых и между представителями разных кланов, ковенантов и возрастов.

диаблери (диаблери): каннибалический акт над другим Сородичем; поглощение не только его крови, но и души.

Дисциплины: Сверхъестественные способности и возможности Сородичей, позволяющие им исчезать, превращаться в животных и выполнять множество других действий, недоступных смертным.

домен: область, находящаяся (иногда номинально) под управлением некоего Сородича. Границы наиболее крупных доменов совпадают с границами города и порой даже содержат несколько внутренних доменов.

Драконы: Распространённое прозвище представителей Ордо Дракул.

старейшина: вампир, существующий более 150 лет. Также уважаемый статус.

Элизиум (Элиссиум): Место, предназначенное для собраний Сородичей и назначенное Князем нейтральной зоной, в которой запрещено любое насилие.

Обращение: Превращение человека в вампира.

Окончательная Смерть: Настоящая, безусловная, необратимая смерть Сородича; пресечение его Реквиема, после которого он не способен более существовать.

Первая Знать: Распространённое прозвище членов Инвиктус.

безумие: иступлённое состояние, в ходе которого Зверь берёт полный контроль над вампиром. Приступ безумия может быть спровоцирован яростью, страхом или голодом. Если необходимо указать причину безумия, то используются либо дополнения (яростное безумие, параноидальное безумие, голодное безумие), либо специальные термины (Ротшрек и Прожорство). Без уточнения термин означает безумие, спровоцированное гневом.

Гангрел (Гангрел): Клан выносливых, сильных, свирепых вампиров.

гуль: смертный, питающийся кровью вампира и обладающий рядом сверхъестественных способностей (но куда менее сильных, нежели аналогичные способности вампиров).

Гарпия: Вампир, обладающий достаточным уважением или известностью, чтобы поднимать или понижать статус других Сородичей.

убежище: логово вампира, в котором он может всегда найти укрытие от дневного света.

Герольд: глашатай Князя.

стадо: группа смертных, которыми вампир может регулярно кормиться.

Цербер: личный агент Князя; убийца, громила и костолом.

Инвиктус (Инвиктус): Один из самых больших ковенантов Сородичей, передающий бразды правления "элите" вампиров, по большей части представленной старейшинами.

Сородич, Сородичи: современный (и наиболее распространённый) термин, которым вампиры называют самих себя и свою расу в целом.

скот: смертные; устойчивый оборот "и скот, и Сородич" означает "любой".

Поцелуй: Укус смертного и последующее высасывание его крови. Также - наслаждение, которое испытывают оба участника этого процесса.

Ланцеа Санктум (Ланкея Санктум⁹): ковенант Сородичей состоящий из религиозных фанатиков, чтящих римского центуриона Лонгина, которому они придают статус "святого заступника" за его доказательство божественной силы Христа.

Люпин: Оборотень.

Человек: Человечность, которую поддерживают в себе (или пытаются поддерживать) вампиры; искра нравственности, отделяющая вампира от Зверя.

Маскарад: Система законов и требований, назначенная Традицией Тайны для утаения существования вампиров от людских глаз.

Смотритель Элизиума: Сородич, ответственный за места Элизиума и обязанный следить за подготовкой к мероприятиям, отсутствие насилия в этих местах и оповещение остальных Сородичей о грядущих собраниях.

Мехет (Мекит): Клан вампиров, известных своей стремительностью, осторожностью и дальновидностью.

неонат (нионейт): молодой вампир, Обращённый менее 50 лет назад.

Носферату (Носфюрату): Клан вампиров, известных скрытностью, силой и монструозностью.

Ордо Дракул (Ордо Дракул): Ковенант, известный оккультными практиками и попытками его членов преодолеть вампирическое состояние.

браконьер: тот, кто питается в домене другого Сородича без его разрешения.

Примоген (Примоджен): старейшина, служащий советником Князя. Во множественном числе форма не изменяется.

Князь: Правитель домена или его самый влиятельный Сородич.

Патриарх (ед.ч. Прискус, мн.ч. Приски): Неофициальный "глава" определенного клана в пределах домена.

Кормушка: Часть или части города, лучше всего приспособленные для охоты. Обычно включают ночные клубы и другие шумные, многолюдные места.

повелитель: Хозяин раба; доминирующий член Винкулума. Также "домитор".

Реквием: бытие Сородича; метафора его горькой и проклятой не-жизни. Применяется и к одному вампиру, и к расе Сородичей в целом.

ревенант: вампир, потерявший всю Человечность и пребывающий в состоянии непрерывного безумия.

Благословенные: Распространённое прозвище членов Ланцеа Санктум.

Сенешаль: Правая рука Князя и его ассистент.

Семь: клан, ковенант или другая группа вампиров, враждебно настроенная к Сородичам и стремящаяся уничтожить всех вампиров, кроме своих участников.

Шериф: Сородич, ответственный за приведение в исполнение указаний и приговоров Князя.

Сир: "Родитель" вампира - тот, кто его Обратил; "стать Сиром"="Обратить"

Фивейское Чародейство: Таинственная форма кровавой магии, прежде всего практикуемая представителями Ланцеа Санктум.

раб: тот, кто привязан к повелителю; порабощённый участник Винкулума.

торпор: состояние дрёмы, напоминающей смерть, в которую впадают израненные или изголодавшиеся вампиры. Сородичи могут погружаться в торпор добровольно, чтобы избежать тягот мира хотя бы на какое-то время.

Традиции: Три основных закона Сородичей, передаваемые из поколения в поколение и соблюдаемые инстинктивно благодаря самой крови вампиров.

отстранившийся: вампир, который отказывается признавать власть местного Князя или другого авторитета. Может быть также известен как независимый или неприсоединившийся.

Вентру (Вентру): Клан царственных, аристократичных, величественных Сородичей.

⁹ На самом деле, опционально – Ланкея, Ланцеа или даже Лансеа.

сосуд: любой источник крови, которым Сородич может питаться; обычно (но не всегда) используется по отношению к смертным.

Витэ (Витэй): Кровь, особенно кровь вампира.

Винкулум (Винкулум): Искусственная привязанность и лояльность, порождённая троекратным питанием кровью одного и того же вампира. Менее официальная форма - "Узы Крови".

Погонщик: Тот, кто контролирует своих соклановцев, чтобы к ним относились с уважением.

Охотник на нежить: Смертный, выискивающий и истребляющий Сородичей.

Старая форма

Нижеприведённые формы используются в обиходе ещё с тех времён, которые может вспомнить большинство старейшин. Считается, что эти термины отражают более "чистое" восприятие тех идей, которые они описывают.

Скотокрад: Дословно "угонщик скота" - *браконьер*.

Амарант: Дияблери; акт поглощение крови и души другого Сородича.

Анарх: Исторически - Сородич, бунтующий против тирании вампиров. Некоторые из Анархов далёкого прошлого стремились уничтожить феодальные системы общества вампиров, однако многие просто желали посвятить себя достижению собственных целей. Предположительно - предтечи современных отстранившихся.

клятва крови: *Винкулум*.

каитифф: вампир неизвестного клана. Пример использования: *"Я не сразу понял, что этот каитифф - Носферату династии Веллингтона. И как я не догадался?"*

Чернь: Людские толпы, особенно некультурные или неблагородные. Обычно идёт в связке с указанием на источники пропитания.

кошмар: вампир, который питается исключительно спящими жертвами.

хвастун: болтливый мятежник или же слабый вампир, строящий из себя важную шишку.

компрадор: вампир, работающий на других существ вроде магов или даже на организации смертных, готовых поддерживать Маскарад; также относится и к обратным случаям (существо, призванное служению вампира сверхъестественными путями).

единокровный: буквально "той же крови", особенно часто употребляется в отношении династий. Пример использования: *"Тот вампир - единокровный Князя Вентру"*.

сокровный: брат по крови; тот, кто имеет того же Сира. Пример использования: *"Я и сам слышал, что мы сокровны, однако моего Сира звали Максвелл, а его Обратил кто-то другой"*.

кунцатор: Вампир, который избегает убийств во время кормления.

драугр: античный аналог термина *ревенант*, всё ещё широко используемый некоторыми Гангрел.

феод: домен; термин особенно часто используется Вентру, даже сравнительно молодыми.

разбойник: тот, кто питается бродягами, бездомными и другими отбросами общества.

Птенец: неонат; недавно Обращённый вампир, ещё не вышедший из-под опеки Сира.

Подлиза: вампир, который питается кровью других вампиров из необходимости или извращённых пристрастий.

дворянство: общее название Сородичей, которые предпочитают охотиться в ночных клубах, барах и других лакомых зонах "квартала красных фонарей".

Голконда: Легендарное состояние полной гармонии вампиризма; идеальное равновесие между Зверем и Человеком в душе Сородича, его высшая точка. Голконда, по слухам, подобна Нирване смертных, и достигнуть её удаётся лишь единицам.

инсептор: изобретатель новой Дисциплины, основатель родословной или и тот и другой. Такие деяния обеспечивают вампира огромным почтением среди Сородичей.

Пиявка: Смертный, который пьёт кровь вампиров, но не имеет конкретного повелителя.

Лекс Талионис: Традиция кровавой охоты.

происхождение: генеалогия вампира, его Сир и предшествующие ему Сородичи.

Осирис: Вампир, который сделал себя центральной фигурой смертного культа ради удобства в кормлении или влияния на мир смертных.

Бабочка: Квартал красных фонарей; район города, усеянный барами, публичными домами, игровыми притонами и другими местами увеселений. Также употребляется применительно к главной охотничьей территории города, в которой исчезновения смертных довольно привычны.

пракис: право Князей на правление; предъявление прав на домен. Также может использоваться применительно к его методам правления или личным эдиктам.

слуга: любое существо, служащее вампиру (не обязательно являясь его рабом). Термин зародился в те времена, когда многие вампиры содержали поместья с огромным количеством слуг.

Ротшрек: “Красный Ужас”; параноидальное безумие, обычно спровоцированное видом пламени.

сирена: вампирица, которая обольщает смертных для последующего кормления, но не убивает их.

Предвкушение: По слухам, момент духовного наслаждения, предшествующий обретению Голконды (или провалу в её достижении)

Прожорство: Голодное безумие, в ходе которого вампир без разбору питается окружающими, пока не насытится.

щенки: уничижительный термин для обозначения молодых Сородичей. Первоначально использовался по отношению к собственному потомству.

либерал: высокомерное обозначение вампира, который соблюдает интересы смертных.

Жаргонизмы

Здесь собраны новейшие термины, зародившиеся на грязных бандитских улицах современных готических городов. Они хорошо отражают нынешнее время и вместе с тем - взгляды самодовольных неонатов.

бродяга: вампир без постоянного убежища, который каждый день спит в другом месте. Также относится к тем, кто питается исключительно бездомными.

взять кредит: достать Витэ из банка крови или больничного хранилища. У замороженной крови не слишком приятный вкус, но она вполне может подкрепить силы. Старые и культурные вампиры обычно брезгуют такими "кредитами".

волдырь: “Тифозная Мэри” от мира Сородичей - тот, кто подхватывает болезни и разносит его от одной жертвы к другой, не страдая от заражения сам.

кровавая кукла: смертный, который по собственной воле отдаёт кровь вампиру, получая от Поцелуя извращённое удовольствие и самостоятельно разыскивая вампиров, которые смогут дать ему это ощущение.

бабочка: Сородич, вращающийся в высших кругах смертного общества и предпочитающий кормиться богатыми и известными личностями.

Казанова: вампир, соблазняющий своих жертв, но не убивающий их. Большинство из них предпочитают по возможности стирать память о своих действиях из сознания бывших сосуудов.

Перелом: момент, в который человек перестаёт быть смертным и становится Сородичем.

наклейка: вампир, который пытается поддержать иллюзию смертной семейной жизни.

донор: саркастический термин для обозначения сосуда, обычно смертного.

фермер: пренебрежительный термин для обозначения вампиров, которые предпочитают питаться одними животными.

торчок: вампир, который предпочитает питаться смертными, опьянёнными алкогольными или наркотическими веществами. К обозначению тех, кто испытывает страсть к определённым наркотикам, добавляется соответствующее дополнение (например, крэк-торчок, травяной торчок, героиновый торчок).

охотник за головами: Сородич, который охотится за другими вампирами и питается их кровью.

сок: человеческая кровь; часто модифицируется дополнением, которое указывает на происхождение крови или её химический состав (например, “клюквенный сок” - ирландская кровь или “весёлый сок” - кровь смертного, обдолбавшегося стимуляторами).

пакет сока: пренебрежительное название смертных.

Глоток: смертный (обычно один), которым питается вампир.

кайфушник: тот, кто регулярно питается смертными, опьянёнными алкоголем или наркотиками, чтобы испытать эйфорию или такое же опьянение благодаря их крови.

порода: саркастическое название для происхождения другого вампира, обычно используемое для унижения его фамильного древа (или самоутверждения через подобное унижение).

галстук: новейший эвфемизм для *дворянства*; также завсегдатай Кормушки.

потрошитель: современный термин для обозначения ревенантов, намекающий на состояние, в котором подобные существа, как правило, оставляют своих жертв.

песочный человек: *кошмар*.

неряха: тот, кто питается бездомными и другими отбросами общества.

очаровашка: *сирена*.

район: современный термин для обозначения домена; также может обозначать область, контролируемую конкретной бандой или котерией.

Глава вторая: Персонаж

*Он начнёт думать не своими мыслями, пылать не своими страстями.
И добродетели у него будут не свои, и грехи, - если предположить, что
таковые вообще существуют, - будут заимствованные. Он станет отголоском
чужой мелодии, актёром, выступающим в роли, которая не для него написана.*

Оскар Уайльд, “Портрет Дориана Грея”

Теперь, когда вы знакомы с обществом Сородичей Мира Тьмы, пришло время взглянуть на системы и характеристики, которые позволяют вдохнуть жизнь в их загробное существование. Эта глава описывает механику, с помощью которой вы сможете создать персонажа и принять участие в хрониках и историях. Также здесь можно найти информацию о пяти кланах, к которым, по утверждениям самих Проклятых, принадлежат все вампиры. Наконец, здесь детально описаны Дисциплины – оккультные силы, которые помогают вампирам вести свой Реквием.

Создание персонажа

Система создания персонажа предлагает игрокам набор инструментов, с помощью которого они смогут придумать живую, правдоподобную личность, а не двумерный механизм, зиждущийся на общепринятых стереотипах и собранный из шаблонов. Составление убедительной биографии и углубление психологии персонажа имеет в этой главе неоспоримый приоритет, однако здесь вы найдёте и игромеханическую систему, которая поможет отыгрывать выбранную роль по правилам игры.

Не уделяйте слишком большого внимания бонусам и недостаткам различных характеристик и постарайтесь не думать о том, какие способности лучше подойдут к прохождению очередной хроники. Не гонитесь за вымученной идеей об “идеальных” характеристиках и не пытайтесь создать героя, способного справиться с любой ситуацией. Лучше направьте свои усилия на составление предыстории персонажа и его личность, чтобы уже при выборе характеристик вы смогли отразить его истинные способности и характер. Помните, что только история должна определять, какие характеристики получит протагонист. Поэтому в ходе создания персонажа Рассказчику следует плотно кооперировать с игроками, чтобы выбранные ими характеристики были логично объяснены портретом созданного героя.

Не забывайте, что персонажи, способные в два счёта справиться с любой трудностью и не испытывающие ни малейшего страха перед возможными неприятностями, чрезвычайно скучны, статичны и одномерны. Истории о таких персонажах быстро вас утомят, потому что любые желания протагонистов будут уже изначально удовлетворены и никто из них не захочет двигаться и развиваться дальше. У них всё уже есть. Играть за таких персонажей попросту скучно. Помните, что нужда порождает действие, действие порождает конфликт, а конфликт лежит в сердце драмы. Хорошие персонажи всегда должны в чём-то нуждаться, даже если от них требуется всего лишь не потерять то, что у них уже есть, перед лицом (возможной) опасности.



Процесс создания персонажа

Используйте правила создания персонажа из книги **Mind’s Eye Theatre Rulebook**, дополнив его характеристики следующим алгоритмом в ходе Пятого шага.

Выберите клан (**стр. 146**).

Для определения начальных Дисциплин перераспределите три пункта, хотя бы два из которых необходимо вложить в клановые Дисциплины.

Вампиры обладают дополнительными Преимуществами, список которых можно найти на **стр. 139**.

Нравственность в сеттинге **Реквием** заменяется Человечностью (**см.стр. 131**)

Вытяните одну карту для определения запаса крови, с которым ваш персонаж начинает историю.



Шаг первый:

Концепция персонажа

Концепция – это фундамент, на котором строится хорошо продуманный образ. Прежде чем игровая механика сконцентрирует внимание игрока на подробных аспектах личности его персонажа, необходимо определить контуры этого образа, чтобы увидеть в нём целое и лишь потом перейти к деталям.

Концепция должна давать общее представление о персонаже – известный деятель, музыкальный талант, самоотверженный благодетель, - однако также она должна быть достаточно проработанной, чтобы по ней можно было сказать о мотивах, взаимоотношениях и окружении персонажа. Разумеется, эта концепция может быть и намного сложнее: *“В прошлом мой персонаж был последователем движения Нью-Эйдж, глубоко разочаровавшимся в его принципах и уставшим от бессмысленных ритуалов, в которых ему приходилось участвовать на протяжении многих лет. Он принялся выискивать более эффективные практики, посещая самые жуткие места мира. Обращение кланом Гангрел и инициация в Колдовской Круг положили начало его связи с первобытными магическими традициями, которых он так долго искал, и превратили его в могущественного колдуна и опасного хищника”*.

Как видно из этого примера, некоторые игроки могут уже на этой стадии определять свой клан или ковенант. Информация о кланах и ковенантах ждёт вас на Пятом шаге. Если игрок желает воспользоваться техникой Прелюдии (см.ниже), он может полностью отказаться от этого выбора и сделать его уже во время игры.

Шаг второй:

Выберите Атрибуты

После того как игрок определил качества своего персонажа, необходимо подвести под них и количественную основу. Первым шагом в обозначении характеристик вампира становится выбор приоритетов среди его Атрибутов. Атрибуты воплощают природные качества и способности персонажа. Насколько он силен? Насколько сообразителен? Может ли похвалиться проворством? Какое впечатление он производит, когда входит в комнату? Атрибуты дают цифровые ответы на эти и другие вопросы, составляя фундамент, на котором строится игровой персонаж. Персонажи имеют девять Атрибутов, распределённых по трём категориям: Ментальные (Интеллект, Сообразительность, Решительность), Физические (Сила, Ловкость, Выносливость) и Социальные (Внушительность, Манипулирование, Самообладание).

Для начала вы должны определить, в какой из трёх категорий ваш персонаж преуспевает больше всего (первая категория). Затем вы должны выбрать, в какой категории персонаж выступает посредственно (вторая). Наконец, оставшаяся категория обозначает самую слабую из областей, в которой природный талант персонажа проявляется меньше всего (третья). Будет ли ваш персонаж сублильным интеллигентом или громилой, теряющимся в изысканном обществе? Образ вашего персонажа должен помочь вам в выборе категорий, однако вы можете и слегка изменить концепцию – например, создав низкорослого мускулистого налётчика, сила и ярость которого восполняет нехватку роста.

Все персонажи начинают с одной базовой точкой в любом Атрибуте, что отражает природные способности всякого человека. Приоритеты, расставленные в предыдущем параграфе, определяют, сколько очков вы получаете для распределения в каждой из групп Атрибутов. Первостепенные Атрибуты получают пять дополнительных очков, второстепенные – четыре, а в третьей группе распределяются только три очка. Так, упомянутый выше subtilный интеллигент получит 5 очков в Ментальных Атрибутах, 4 в Социальных и 3 – в Физических, а бестактный громила – 5 очков в Физических, 4 в Ментальных и только 3 – в Социальных. Пятый пункт в любом Атрибуте стоит два очка вместо одного. Таким образом, если игрок собирается получить 5 очков Ловкости, он должен потратить на неё сразу 5 пунктов (поскольку он начинает с 1 бесплатным очком, тратит 3 пункта для достижения Ловкости 4 и ещё 2 отдаёт за пятый пункт Атрибута).

Шаг третий: Распределите Навыки

Навыки делятся на те же три категории, что и Атрибуты: Ментальную, Физическую и Социальную. Ментальные Навыки полагаются на базовые знания о мире и развиваются путём изучения и практического применения. Физические Навыки основываются на тренировке и развиваются через упражнения и повторения. Наконец, Социальные Навыки полагаются на опыт взаимоотношений и развиваются через общение, споры или ошибки.

Как и в случае с Атрибутами, в выборе Навыков игрок должен расставить свои приоритеты. Он выбирает первую, вторую и третью категорию Навыков. Первая категория получает 11 пунктов, вторая 7, третья – только 4. Обратите внимание, что, в отличие от Атрибутов, игрок не получает базовой точки в Навыках, поскольку они развиваются через практическое обучение, а не благодаря одним лишь природным талантам. Как и раньше, пятый пункт в любом Навыке стоит два очка вместо одного.

Шаг четвёртый: Выберите Специализации

По мере того как ваш персонаж тренируется в обращении с Огнестрельным оружием или практикуется в Медицине, он может достичь особых успехов в определённых областях одного и того же умения. Например, Шейн может прекрасно обращаться со своим пистолетом, но не так ловко – с винтовками и миномётами. Она понимает базовые принципы обращения с этими видами огнестрельного оружия, но в своих тренировках она всегда делает упор на излюбленный пистолет. В игровых терминах это означает, что персонаж имеет 3 уровня Огнестрельного оружия и Специализацию на 9мм пистолетах.

В ходе создания персонажа игрок выбирает три Специализации. Они должны касаться специфических областей применения Навыка, так что игрок может выбрать более одной Специализации на любом из Навыков. Используя приведённый пример, допустим, что Шейн имеет Специализации сразу на 9мм пистолетах и на 12-калиберных дробовиках.

Шаг пятый: Добавьте шаблон

На этом этапе ваш персонаж полностью отделяется от мира смертных и превращается в создание ночи. В момент Обращения персонаж прекращает своё человеческое существование, вместе с тем получая невиданные способности и уникальные преимущества, недоступные в его прошлой жизни. Помимо вступления в клан и, скорее всего, ковенант, персонаж подвергается сверхъестественному изменению Атрибутов и получает доступ к могуществу Крови.

Клан

Клан персонажа служит ему чем-то вроде огромной ночной семьи, связанной общим происхождением и ответственной за ряд схожих черт, которыми обладает каждый её представитель. Вампир всегда становится частью того же клана, к которому принадлежит его Сир, однако в дальнейшем он может основать собственную родословную, свойства которой будут несколько отличаться от качеств самого клана. Прочтите описания кланов на **стр. 146-162** и выберите, к какому из них будет принадлежать ваш персонаж. Рассказчик может ограничить ваш выбор, если это требуется для его хроники. Обстоятельства Обращения могут и вовсе передать выбор Рассказчику.

Выбирая клан, вы также можете определить и конкретную родословную, несколько отклоняющуюся от клановых стандартов и представляющую династию Проклятых, выработавших собственные привычки и идеалы. Прежде чем делать подобный выбор, поговорите с Рассказчиком – некоторые родословные могут не подходить его хронике или считаться несуществующими. С другой стороны, с одобрения Рассказчика вы можете создать совершенно новую родословную для своего персонажа.

Ковенант

Ковенант – социальный феномен, имеющий мало общего с врождёнными качествами персонажа и зависящий от его философии и отношений с другими Сородичами, а не свойствами и преимуществами его Крови. Каждая из этих групп преследует свои цели, используя разные (иногда даже противоположные) методы их достижения, в “правильности” которых они абсолютно – или хотя бы относительно – уверены. Несмотря на то, что ковенанты не управляются определёнными кланами или Сирами, многие неонаты хотя бы первоначально связывают свой Реквием с ковенантом своего Сира из-за его доступности или из-за перспективы достижения высокого статуса.

Если в ходе создания персонажа игрок выбирает определённый ковенант, в дальнейшем, когда у его персонажа сформируется более чёткое понимание своего места в мире, он сможет без особых трудов изменить его. Тем не менее, хотя вампир не обязан всегда служить одному ковенанту, всякий, кто слишком часто меняет своих союзников, может вызывать подозрения у окружающих или даже столкнуться с трудностями в завоевании статуса или доверия уже в новой социальной группе. Персонажи, пытающиеся “пробежаться галопом” по всем ковенантам, чтобы узнать секреты каждого из них, очень скоро обнаруживают, что, несмотря на общую неприязнь друг к другу, представителей всех ковенантов объединяет одно: ненависть к предателям. Именно такой ярлык будет навешен на персонажей, которые сменяют один ковенант за другим в погоне за властью. А если в мире Сородичей и есть что-то одно, чему стараются помешать все вампиры без исключения, то это попытки предателей выведать их секреты. Поэтому, хотя постоянная смена ковенантов и не приводит к немедленной казни предателя, персонажу не избежать неприязненного отношения со стороны окружающих, даже если он просто пытается обучить постороннего тайным знаниям своего ковенанта. Представители фракции, которую покидает персонаж, очень скоро начинают отстраняться от своего бывшего товарища, чтобы лишить его доступа к информации, которую он знать не должен.

Поэтому не следует обижаться на Рассказчика, если ваш “хитрый” план по созданию убер-вампира, обладающего секретами всех фракций - наподобие Круака, Колец Дракона и Фивейского Чародейства, - при помощи смены нескольких ковенантов заканчивается его уничтожением разгневанными вампирами ещё прежде, чем ваша гениальная задумка войдёт в стадию завершения. Просто помните, что представители всех ковенантов обладают достаточными основаниями для того, чтобы попытаться очернить или уничтожить вампира, который проник в сердце их организации, а потом пренебрёг самой сутью их учения. Будучи полноценными социальными группировками Проклятых, ковенанты обладают собственными традициями, верованиями и законами. Это не просто источники, наделяющие вашего персонажа красочными сверхспособностями.

Мы вас предупреждаем.

Хотя вам не обязательно выбирать ковенант в момент создания персонажа, его концепция должна содержать хотя бы намёки на то, к кому он относится с большей, а к кому – с меньшей теплотой. Также Рассказчик может запретить этот выбор в начале игры, чтобы игроки смогли принять решение уже в ходе хроники. Персонаж, решивший даже номинально не присоединяться к какому-либо из ковенантов, вступает в ряды отстранившихся. Аполитичное общество этих Сородичей не наделяет своих членов специальными преимуществами, но вместе с тем они не привязаны к наставникам и не должны подчиняться правилам того или иного догмата.

Традиционные же ковенанты обеспечивают своих последователей определёнными преимуществами. Для получения этих бонусов персонаж должен обладать хотя бы одним пунктом Статуса внутри ковенанта (**см. стр. 143**). Обратите внимание, что персонаж может быть членом ковенанта и не обладая каким-либо Статусом. Но даже будучи представителем организации, он ещё не прошёл соответствующую инициацию или не располагает доверием своих союзников.

Это следующие преимущества:

- **Картианцы:** Участники Картианского Движения могут увеличивать значение *Союзников*, *Контактов*, *Убежища* и *Стада* за полцены в очках опыта (округление вверх). Бонус не применяется к распределению очков в ходе создания персонажа.

- **Колдовской Круг:** Участники Колдовского Круга могут изучать Дисциплину *Круак*.

- **Инвиктус:** Члены Инвиктус могут увеличивать значение *Стада*, *Наставника*, *Ресурсов* и *Слуг* за полцены в очках опыта (округление вверх). Бонус не применяется к распределению очков в ходе создания персонажа.

- **Ланцеа Санктум:** Члены Ланцеа Санктум могут изучать Дисциплину *Фивейское Чародейство*.

- **Ордо Дракул:** Участники Ордо Дракул могут изучать *Кольца Дракона*.

Лучшие Атрибуты

Обращение вызывает значительные изменения в человеческом организме, которые приспособливают его к нуждам кровососущего хищника. Хотя все вампиры страдают от страха перед огнём и необходимости потреблять чужую кровь, особенности их тела во многом зависят от крови Сира. Представители разных кланов по-разному изменяются в момент Обращения, находя собственный путь к превращению в идеального ночного охотника. Характер таких изменений передаётся новообращённому через кровь, изменяя его врождённые качества.

Каждый из пяти кланов располагает двумя характерными Атрибутами, улучшающими некоторые из аспектов сущности его представителей. Выбрав клан своего персонажа, решите, какой из двух клановых Атрибутов более важен для вас и добавьте к нему один пункт.

Дэва	Ловкость или Манипулирование
Гангрел	Самообладание или Выносливость
Мехет	Интеллект или Сообразительность
Носферату	Самообладание или Сила
Вентру	Внушительность или Решительность

Дисциплины

Когда вампир получает Обращение, Сир обучает его мистическим силам крови, известным как Дисциплины. Дисциплинами называют загадочные, ужасающие способности, которыми все вампиры могут пользоваться при желании. Превращение в животное, бег с нечеловеческой скоростью, подчинение чужой воли, - вот лишь немногие примеры действия Дисциплин.

Каждый персонаж начинает с тремя свободными пунктами Дисциплин, которые игрок распределяет по своему усмотрению. Тем не менее, хотя бы два очка необходимо распределить между клановыми Дисциплинами, прежде чем откроется доступ к внеклановым и династическим Дисциплинам. (Таким образом, вы можете вложить два очка в клановые Дисциплины и одно в любую другую, однако не можете вложить только одно очко в клановую Дисциплину и два – во внеклановые или династические). Каждый из кланов, описанных далее в этой главе, обладает тремя Дисциплинами, которыми пользуются его члены и представители ответвляющихся от него родословных.

Сила Крови

Сила Крови вампира отражает внутреннюю оккультную мощь, пропитывающую его мёртвые вены. Вампиры с большей Силой Крови обладают одновременно большим контролем над Витэ и могут вмещать большее его количество. Сородичи с низкой Силой Крови либо ещё не практиковались в мистических путях Проклятых, либо ещё слишком молоды и слабы, чтобы реализовать свой врождённый потенциал.

Все персонажи получают один бесплатный пункт Силы Крови. Это значение может быть увеличено в момент создания персонажа по цене 3 очка Преимуществ за один уровень Силы Крови. Так, игрок может вложить три (из начальных семи) очка Преимуществ для получения Силы Крови 2 или шесть очков для получения Силы Крови 3. Сила Крови подробно описана на **стр. 138**.

Шаг шестой: Выберите Преимущества

В момент создания персонажа игрок получает 7 очков Преимуществ, которые может распределить по своему усмотрению. Выбранные Преимущества должны соответствовать образу персонажа – так, изысканный аристократ клана Дэва едва ли будет обладать Преимуществом “Рисковый водитель”, если только это каким-то образом не объясняется в его предыстории. Рассказчик может одобрить или запретить какое-либо Преимущество или даже подарить игроку один дополнительный пункт (например, чтобы отразить политический контакт, важный для хроники). Пятый пункт в любом Преимуществе стоит два очка.

Шаг седьмой: Определите Достоинства

Правила по использованию Достоинств описаны на **стр. 43-54 Mind’s Eye Theatre Rulebook**. Здесь описывается не столько игровая механика, сколько важность определённых достоинств для персонажей-вампиров.

Воля

Каждый Сородич ведёт бесконечную борьбу со своей предательской, хищнической натурой в попытке удержать контроль над медленно ускользающей связью с остатками человечности. Соппротивление Зверю требует значительной веры в собственные силы, часто отсутствующей в простых смертных, что делает сильную Волю особенно ценной в глазах вампиров. Опасное эмоциональное напряжение может привести к состоянию исступлённого, яростного безумия (**см.стр. 261**), и вампиры стараются подчинить себе эту звериную половину своего эго усилиями Воли.

Потерянное значение Воли можно восстановить за очки опыта. Больше информации по использованию очков опыта можно найти на **стр. 133** или **348**.

Игрок может тратить Витэ и Волю в один и тот же раунд. Правила по использованию Витэ см. на **стр. 227**.

Человечность

После Обращения вампир начинает терять связь с теми элементами смертной жизни, которые делали его человеком. Эти качества медленно исчезают по мере того, как воля вампира ослабевает, а мир продолжает существовать уже без него. По этой причине концепция Нравственности, описанная в **Mind's Eye Theatre Rulebook**, в этой игре заменена понятием Человечности.

По желанию Рассказчик может позволить игрокам, создающим шаблон персонажа, обменять несколько очков Человечности на очки опыта. Эта замена отражает сцены жестокости и цинизма, в которых персонаж принимал участие или свидетелями которых он становился (что объясняет прибавку к опыту), однако которые оставили глубочайший след на его душе (потеря Человечности). Игрок может пожертвовать 1 очком Человечности ради 5 очков опыта, однако понижать Человечность можно не ниже 5 (таким образом, игрок может получить максимум 10 очков опыта).

Пороки и Добродетели

Вампиры обладают теми же Пороками и Добродетелями, что и смертные персонажи, однако они проявляются не одинаково. Например, персонаж с Пороком “Гнев” может быть особенно податлив безумию, а страдающий Чревоугодием будет терзаться соблазном осушить свою жертву, поскольку прервать кормление до того, как сердце смертного перестанет биться, становится для него чрезвычайно трудно. С другой стороны, персонаж с Добродетелью “Надежда” может проводить ночь за ночью в попытках достичь Голконды, а обладатель Добродетели “Справедливость” может тщательно выбирать своих жертв, ограничиваясь лишь теми, кто заслуживает наказания (насильниками и убийцами), воплощая собой образ ночного крестоносца.



Меня не вчера Обратили

Чтобы отразить длительность Реквиема, прошедшего с момента Обращения до начала хроники, Рассказчик может наделить игрока дополнительным опытом для распределения перед началом игры.

Обычные неонаты	0 очков опыта
Активные деятели	35 очков опыта
Состоятельные Сородичи	75 очков опыта
Подвижники и зачинатели	120 очков опыта
Старейшины и правители	180-300+ очков опыта



Шаг восьмой: Искра не-жизни

На этом этапе вы уже должны иметь персонажа, хотя бы чисто в техническом смысле. У вас теперь есть всё, что нужно для вступления в хронику вашего Рассказчика, вы способны при необходимости комбинировать Атрибуты с Навыками для проверок и тому подобное.

Ролевая игра, однако, - это немного больше, что прохождение жеребьёвок или разбрасывание заклинаний направо и налево. Предыдущие шаги помогли вам создать лишь фундамент, скульптуру вашего персонажа, довольно грубо вытесанную из камня. Теперь пришло время отложить простейшие инструменты и оживить эту статую освещением всевозможных подробностей и нюансов. Взгляните на значения Атрибутов и Навыков и подумайте, почему ваш персонаж развил именно их? Что заставило его впервые взяться за пистолет и начать тренировку на стрельбище? Как он узнал так много об уличных хитростях или способах запугать человека? Когда он выучился основным

принципам первой помощи? Как повлияет его история на игровую хронику? Что вы сами пока не знаете о персонаже? Как и в случае со скульптурой, вы должны сформировать и отразить в образе персонажа его физические, психологические и биографические черты, которые смогут его оживить – даже если он и один из не-мёртвых.

Что означают 3 пункта Внутренности? Обладает ли ваш персонаж идеальной фигурой фотомодели, приковывающей все взгляды к нему, как только он входит в комнату? Или же у него неприветливый взгляд работника доков, с которым лучше не связываться? Или он источает ауру состоятельности и надёжности преуспевающего бизнесмена, одетого в фирменный костюм и носящего прекраснейшие драгоценности? Что заставляет окружающих реагировать на его появление с таким интересом? Какого цвета его глаза, кожа, волосы? У него красивая стрижка? Уверенный взгляд? Или жуткий шрам, идущий от самого лба через переносицу – и до самой шеи? У него хриплый злобный голос? Или мягкий и бархатный? Или, может, он заикается и целиком полагается на свою мимику?

Хотя эти подробности могут казаться и незначительными, в действительности они – самое важное для оживления персонажа. Иначе ваш Вентру с Внутренностью 3, Манипулированием 4 и Самообладанием 3 будет как две капли воды похож на любого другого Вентру с Внутренностью 3, Манипулированием 4 и Самообладанием 3. Лучше избегать двумерных персонажей и изобретать что-нибудь уникальное, запоминающееся и захватывающее.

И последнее. Не-жизнь Проклятых не лишена иронии судьбы. После того как вы выбрали все необходимые характеристики, которыми вам хотелось бы наделить персонажа, и записали их в игровой лист, вытяните одну карту в качестве самого последнего шага в создании вашего альтер-эго. Результат означает количество крови, содержащейся в его организме в начале хроники.

Вопросы, вопросы...

Следующие вопросы помогут вам наделить биографию персонажа плотью и кровью, заставив игрока задуматься об аспектах личности его альтер-эго, которые он мог упустить. Даже если вам не хватает времени для отыгрыша детальной прелюдии, вы можете ответить на некоторое число вопросов, составив с их помощью небольшую историю о своём персонаже или же обсудив данные ответы с Рассказчиком. Говорят, что дьявол обитает в мелочах, и составленная таким образом информация может сделать вашего персонажа гораздо реалистичнее.

- **Сколько вам лет?**

Когда вы родились? Сколько лет вам было в момент Обращения? Как долго вы ведёте существование в теле вампира? Сколько вам могут дать окружающие? Кажется ли вы взрослее или моложе, чем есть?

- **Чем отличалось ваше детство?**

Каковы ваши первые воспоминания? Что повлияло на ваши первые взгляды и побуждения? Где была ваша школа? Были ли вы хорошим учеником? Кем были ваши постоянные члены семьи? Ваше самое яркое детское воспоминание? Вы посещали высшую школу или колледж? Был ли у вас действительно родной город или же ваша семья регулярно переезжала? Вы убегали из дома? Играли в спортивные игры? У вас были друзья, с которыми вы продолжали поддерживать тёплые отношения и во взрослой жизни?

- **Каким вы были?**

Вы были добрым и мягким или высокомерным задирой? Вы были популярны среди детей или быстро стали изгоем? Была ли у вас семья? Чем вы зарабатывали на жизнь? Как вы нашли настоящих друзей или просто хороших знакомых? Что поддерживало вас изо дня в день? Вы теряли кого-нибудь из родных?

- **Каким было ваше первое столкновение со сверхъестественным?**

Когда вы впервые поняли, что смертные на земле – не единственные разумные существа? Занимались ли вы оккультизмом до Обращения? Когда вы в первый раз повстречали вампира? Вы напугались? Вы не поверили в произошедшее? Вы почувствовали интерес? Или, может быть, злость?

- **Как повлияло на вас Обращение?**

Как Сир нашёл вас? Это было болезненное Обращение? Или вы почувствовали извращённое наслаждение? Вас терзал голод? Вы чувствовали страх? Или вы поняли, что наконец обрели своё место? Вы благодарны своему Сиру? Или хотите убить его за то, что он сделал с вами?

- **Кто был вашим Сиром и как он к вам относился?**

Что вы знаете о вашем Сире? Он был привлекательным, властным, жестоким, загадочным или открытым? Почему, на ваш взгляд, он выбрал именно вас? Или вы вообще не знаете его? Как долго вы оставались с ним? Он чему-нибудь научил вас? Как много времени прошло, прежде чем он вас отпустил? Где вы с ним обитали? И куда подались после освобождения? Встречали ли вы других вампиров в этот период? Обращал ли ваш Сир ещё кого-нибудь? Смотрите ли вы на других вампиров глазами своего Сира?

- **Вас представляли обществу Сородичей?**

Вас приглашал к себе Князь? Хотел ли он принимать вас? Может, какого-нибудь видного Сородича пришлось подкупить или припугнуть, чтобы он признал ваш авторитет? Обладал ли ваш Сир разрешением на ваше Обращение? Вы нашли общий язык с влиятельными Сородичами? Что, на ваш взгляд, другие Сородичи этого домена думают о вас?

- **Как вы встретились с участниками вашей котерии?**

Вы встретились по чьему-то приказу или случайно? Принадлежите ли вы к одному ковенанту или клану? Была ли ваша котерия создана с определённой целью, для достижения конкретной выгоды? Как долго вы вместе? Знали ли вы кого-нибудь из них до Обращения? Ладят ли ваши Сиры или соперничают? Может быть, у кого-то из вас общий Сир? Что помогает вам держаться вместе, когда всё идёт наперекосяк?

- **Где находится ваше убежище?**

Где вы спите в течение дня? Есть ли у вас постоянный дом или вы скитаетесь с места на место? Может быть, вы остались неподалёку от места, в котором жили, или даже непосредственно в своём доме? Или вы прячетесь в заброшенном здании? Ваше убежище располагается выше или ниже уровня земли? Кто-нибудь охраняет вас в течение светлого времени суток?

- **Сохранили ли вы какие-нибудь связи со смертной жизнью?**

Вас признали умершим? Вы до сих пор приглядываете за старыми друзьями или знакомыми издали? Или вы притворяетесь, что по-прежнему живы? А может быть, вы окончательно разорвали все связи со смертной жизнью?

- **Где вы привыкли охотиться?**

Есть ли конкретное место, в котором вы кормитесь чаще всего? Считаете ли вы его целиком своим, или другие вампиры тоже его посещают? Вы соперничаете с остальными за это место? Какую добычу вы любите больше всего? Готовы ли вы рискнуть голодом, лишь бы найти этот тип добычи? Вы когда-нибудь убивали в ходе кормления? Есть ли у вас специальное стадо? Вы соблазняете своих жертв? Похищаете их? Избиваете или запугиваете? Может быть, они сами приходят к вам?

- **Что вами движет?**

Вы жаждете мести? Тоскуете по смертной жизни или скучаете по восходящему солнцу? У вас есть амбиции в обществе Проклятых? Хотите ли вы Обратить потомка? Вы принимали участие в конфликтах между ковенантами? Если бы вам нужно было выбрать единственную вещь во всём мире, что бы вы выбрали?



Памятка для быстрого создания персонажа

В этой врезке описаны изменения, происходящие с персонажем после его Обращения. Используйте приведённую здесь информацию как дополнение к созданию персонажа, описанному на стр. 28 **Mind's Eye Theatre Rulebook**.

Клан

Выберите клан, к которому принадлежит ваш персонаж. Выбор можно делать из пяти кланов.

Дэва: Желанны, чувственны, эмоциональны.

Гангрел: Сильны, выносливы и свирепы.

Мехет: Стремительны, рассудительны, дальновидны.

Носферату: Скрытны, могущественны и чудовищны.

Вентру: Царственны, аристократичны, величественны.

Ковенант

Выберите ковенант, в котором состоит ваш персонаж. Выбор можно делать из пяти ковенантов. Если вы не хотите выбирать ковенант, запишите в листе персонажа: “отстранившийся”, “независимый” или “свободный”.

Картианцы стремятся привнести в общество Сородичей элементы современных политических структур и социальных систем.

Колдовской Круг поклоняется множеству женских образов как воплощениям Праматери Чудовищ.

Инвиктус – аристократия ночи.

Ланцеа Санктум стремятся повлиять на общество Проклятых силой заветов Лонгина, по легенде ставшего вампиром благодаря крови самого Христа.

Ордо Дракул владеют секретными знаниями и ритуалами, позволяющими Сородичам превозмочь рамки их проклятой сущности.

Лучшие Атрибуты

В зависимости от клана выберите один из двух лучших атрибутов вашего клана и повысьте его на один пункт.

Дэва Ловкость или Манипулирование

Гангрел Самообладание или Выносливость

Мехет Интеллект или Сообразительность

Носферату Самообладание или Сила

Вентру Внутренность или Решительность

Дисциплины

Распределите три очка между Дисциплинами. Как минимум два из них должны быть вложены в клановые Дисциплины.

Анимализм: Власть над животным миром и даже над Зверем Проклятых.

Ясновидение: Обострённые чувства и сверхъестественное восприятие.

Стремительность: Феноменальная скорость.

Кольца Дракона*: Трансцендентальная практика Ордо Дракул.

Круак*: Кровавая магия Колдовского Круга.

Доминирование: Способность покорять чужой разум.

Величие: Ужасающая сила личности.

Кошмар: Управление самим страхом.

Затемнение: Утаение контуров своего тела, включая полное исчезновение.

Превращение: Изменение формы и улучшение своего тела.

Соппротивление: Легендарная стойкость.

Фивейское Чародейство*: Библейские “тёмные чудеса” Ланцеа Санктум.

Мощь: Баснословная сила десятка мужчин.

*Доступно только участникам ковенанта.

Сила Крови

Персонаж начинает с 1 уровнем Силы Крови, однако можно вложить дополнительные очки для её увеличения.

Преимущества

Преимущества вампиров включают Убежище (от • до •••••), Стадо (от • до •••••) и Статус (от • до •••••).

Цена в Очках опыта

Характеристика	Цена
Атрибут	Новый пункт x5
Навык	Новый пункт x3
Специализация Навыка	3 очка
Клановая или династическая Дисциплина	Новый пункт x5
Другая Дисциплина*	Новый пункт x7
Ритуал Круака или Фивейского Чародейства	Уровень ритуала x2
Преимущество	Новый пункт x2
Сила Крови	Новый пункт x8
Человечность	Новый пункт x3
Воля	8 очков

*Включая Фивейское Чародейство, Круак и Кольца Дракона. Развитие Колец Дракона подробно описано на **стр. 218**. Оно отличается от развития других Дисциплин.



Последний штрих

Лишённые внутренних побуждений Сородичи часто не выживают в момент Обращения или в последующие ночи борьбы за своё место в обществе. Хотя нравственные ценности вампира часто значительно отличаются от человеческих из-за опыта смерти и перерождения, у него должно быть что-то, ради чего он будет существовать, иначе он просто дожждётся рассвета и покончит со всеми проблемами разом. Подумайте, где ваш персонаж мог побывать и куда он теперь направляется. Есть ли у него глобальные, далекоидущие планы или же только несколько скромных желаний? Поскольку **Реквием** – повествовательная готическая игра, вампиры в ней не должны просто сидеть на месте, терзаясь своим мучительным существованием и считая, что больше уже ничего их не ожидает. Как только у вас появится представление, чего хочет добиться ваш персонаж, вы сделаете ещё один шаг к превращению его в сложную и живую личность¹⁰.

Характеристики

Обращение наделяет вампира чередой уникальных качеств, которые отделяют его от прошлой жизни. В то время как многие из подобных черт представляют внутренние и физические изменения, которые сопровождают утрату жизненной силы и начало Реквиема, социальная обстановка также вызывает ряд изменений в поведении и образе жизни новообращённого, отражая всё большую адаптацию к ночному существованию.

¹⁰ В оригинале за врезкой “Последний штрих” следует пример создания персонажа. Поскольку он очевиден и не нуждается в переводе, читатель может найти его на стр. 122 *Mind’s Eye Theatre: The Requiem*. Это единственный непереведённый фрагмент данной книги.

Новое Достоинство:

Сила Крови

Хотя каждый вампир по-своему использует свою кровь, далеко не все Проклятые обладают одними и теми же уровнями контроля над ней. Сила Крови определяет степень могущества, которое предоставляет вампиру Витэ. Высокий уровень Силы Крови позволяет игровым персонажам изучать более продвинутые Дисциплины и развивать свои характеристики до сверхчеловеческих уровней. Кроме того, вампиры с большим количеством пунктов в этом Достоинстве могут удерживать в своём теле и большее количество Витэ, поскольку выпитая ими кровь гораздо сильнее и сконцентрированнее. Одним словом, чем выше у игрока Силы Крови, тем больше его потенциал.

Всякий новообращённый вампир начинает существование с Силой Крови 1, независимо от могущества его Сира. С этого момента характеристика начинает расти. Силу Крови можно повысить в ходе создания персонажа за очки Преимуществ (по цене 3 за 1 уровень), однако после начала игры её можно увеличивать только за очки опыта, через совершение диablerии или по прошествии долгого времени. Повышение Силы Крови в момент создания персонажа должно получить объяснение ещё до начала игры. Возможно, этот персонаж участвовал в диablerии или уже провёл сравнительно долгий Реквием до начала игровых событий. Игроки, желающие, чтобы их персонажи начинали с большим уровнем Силы Крови, должны убедительно объяснить наличие дополнительных очков в этой характеристике и попросить соответствующего разрешения у Рассказчика.

Чем выше становится Сила Крови, тем строже условия питания. Насытить вампира может лишь кровь, находящаяся на определённый уровень ниже, чем его собственная (см. приложенную таблицу). Кровь некоторых старейшин настолько могущественна, что они просто не могут питаться смертными и обязаны поглощать Витэ других Сородичей, чтобы насытиться. И только самые слабые могут питаться кровью животных.

В конечном счёте уровень Витэ Сородича достигает той степени, когда он уже не может регулярно находить подходящую жертву и погружается в торпор, длительность которого определяется текущим уровнем Силы Крови и его Человечностью (см.стр. 267). Торпор медленно ослабляет кровь. Также он вызывает лихорадочные грёзы и искажение разума персонажа.

Сила Крови вампира увеличивается на один уровень каждые 50 лет. Тем не менее, в торпоре она уменьшается на один за каждые 25 лет. Поскольку максимальное значение Силы Крови равняется 10, в ближайшие 500 лет вампир практически наверняка впадёт в торпор из-за проблем с нахождением достаточно сильной добычи. Для диablerистов этот срок ещё меньше. Персонажи, которые диablerизуют целую череду вампиров в пределах нескольких лет, могут поддерживать активность не дольше 7-9 диablerии, прежде чем Сила Крови заставит их погрузиться в торпор. Такие Сородичи часто бодрствуют в течение чрезвычайно коротких и очень жестоких периодов времени между вынужденными погружениями в торпор.



Эффекты Силы Крови

Сила Крови	Максимум в Атрибуте, Навыке, Дисциплине	Максимум Витэ/ Витэ за раунд	Вампир может питаться
1	5	10/1	Животными+
2	5	11/1	Животными+
3	5	12/1	Людьми
4	5	13/2	Людьми
5	5	14/2	Людьми
6	6	15/3	Людьми
7	7	20/5	Вампирами
8	8	30/7	Вампирами

9
10

9
10

50/10
100/15

Вампирами
Вампирами



Когда уровень Силы Крови снижается (например, из-за торпора), все характеристики, которые превышают текущие способности персонажа, исчезают навсегда. Если Сила Крови снова повышается в течение хроники, позволяя игроку вновь получить к ним доступ, он должен потратить очки опыта ещё раз, чтобы "вспомнить" способности, которые он некогда утратил.

Пример: Рэйчел из клана Дэва обрела Силу Крови 8-го уровня после череды диablerи и благодаря этому подняла значение Внушительности до 7. Не в силах найти вампиров достаточно сильной крови, чтобы ими можно было насытиться, она впадает в 80-летний торпор. За это время её Сила Крови падает на три пункта (один за каждые 25 лет) до 5-го уровня.

Когда она пробуждается, её Внушительность уже уменьшена до 5 (максимума характеристик на пятом уровне Силы Крови). Со временем - и особенно если Рэйчел продолжит практику диablerи - она сможет вновь повысить свою Внушительность. Тем не менее, игрок будет вынужден покупать очки этого Атрибута за опыт, как если бы он никогда ими не обладал.

Ходят слухи о несказанно древних вампирах, которые нашли способ избежать необходимости торпора, бросив вызов самим эффектам Силы Крови. Некоторые божатся, что такое возможно при длительном изучении кровавой магии в сочетании с верой в Голконду или другие подобные вещи - что в результате создаёт нечто вроде религиозного рвения в поиске трансцендентности.

Преимущества

Преимущества отражают положительные качества, которые персонаж мог получить в силу возможностей или обстоятельств. Они включают материальную собственность, социальные связи и другие вещи, которые не были внесены в физическое состояние персонажа его Обращением. В то время как в **Mind's Eye Theatre Rulebook** Преимущества рассматриваются с большим количеством подробностей и примеров, вампиры отделены от смертного общества и зачастую нуждаются в уникальных или специализированных Преимуществах. Здесь приведены характеристики, предназначенные исключительно для вампиров и позволяющие игроку отдалиться ещё на шаг от персонажей смертных и других сверхъестественных существ. Эти Преимущества доступны игроку как при создании персонажа, так и в ходе игры. Обратите внимание, что для этого персонаж уже должен быть Обращён или метить на получение Обращения в ближайшее время (тем не менее, для самого обычного смертного невозможно купить представленные здесь Преимущества).

Убежище (от • до ••••, особенности)

Эффект: Убежищем называется место, защищённое от проникновения солнечного света, в котором вампир может провести смертоносное дневное время. В легендах рассказывается о вампирах, обитающих в тёмных, зловещих крепостях среди горных кряжей, полных подземных лабиринтов - однако реальность не столь грандиозна. В действительности убежище может быть обыкновенной канализацией, заброшенным складом или даже контейнером в старом хранилище - главное, чтобы оно оставалось нетронутым между восходом и закатом солнца.

Убежища обладают разными характеристиками. Склад может предоставлять много места и доступ к большому количеству смертных, но и сам будет не застрахован от непрошенных гостей. Выброшенный вагончик метро в давно забытом туннеле предоставляет и много места, и соответствующую безопасность, однако найти здесь пищу

может быть чрезвычайно трудно. Поиск подходящих убежищ отнимает много времени и усилий, и их цена отражает три ключевых фактора - расположение, размер и безопасность. Игроки, выбравшие это Преимущество, должны также распределить вложенные в него очки между этими факторами. Например, два очка могут пойти на Расположение, а третье - на Безопасность.

Хорошее Расположение Убежища может облегчить вампиру задачу кормления, если оно будет находиться близко к большому количеству смертных. Убежище с множеством очков в этой категории может располагаться неподалёку от нескольких ночных клубов и баров, которые в основном работают в тёмное время суток, в то время как Убежище с меньшим значением Расположения может находиться просто неподалёку от авто- или железнодорожных вокзалов, через которые ежедневно проходит множество путешественников. Каждый пункт Расположения даёт бонус +1 к проверкам охоты тому игроку, который владеет убежищем, и любому, кого он пустил к себе. Убежища без очков Расположения слишком изолированы, чтобы давать подобные бонусы.

Размер убежища имеет большую важность для персонажей, которые ищут места для сохранения своих ценностей и имущества. Если игрок не вкладывал очков в размер Убежища, то оно обладает размером, рассчитанным на него и, возможно, ещё одного компаньона, практически (или вообще) не предоставляя места для хранения имущества - например, это может быть вышеупомянутый контейнер в забытом хранилище или однокомнатная квартира. Вкладывая очки в увеличение убежища, игрок расширяет пространство и для себя, и для хранения. По-настоящему большие убежища могут представлять собой всё что угодно, от особняков и высокогорных пещер до обширных катакомб. Однако не забывайте, что чем больше убежище, тем сложнее его содержать.

- Небольшая квартира или подвалчик; 1-2 комнаты
- Большая квартира или небольшой семейный дом; 3-4 комнаты
- Склад, церковь или большой дом; 5-8 комнат или огромный зал
- Зброшенный особняк или сеть туннелей метро; эквивалент 9-15 комнат или подземных полостей
- Огромная вилла или обширная сеть туннелей; бесчисленное количество комнат или других помещений

Тем не менее, Расположение и Размер Убежища не защищают его хозяина от враждебных вампиров, которые могут попытаться найти его и проникнуть внутрь, как и от вмешательства смертных (полиции, преступных группировок, социальных работников). Если игрок хочет гарантировать себе защиту и право на частную жизнь, он может вкладывать очки в Безопасность, тем самым затрудняя проникновение посторонних в своё убежище. Убежище без очков Безопасности может быть легко найдено всяким, кто намеренно его ищет, и не предоставляет никакой безопасности, если в него проникнут. Каждый пункт Безопасности вычитает одно очко из попыток проникнуть в него у любого, кого хозяин убежища не приглашал к себе. Повышение сложности может объясняться как трудностью обнаружения входа (за книжным шкафом или под ковром), так и защитой от проникновения (например, убежище располагается за дверью хранилища). Кроме того, каждый пункт Безопасности добавляет +1 бонус к Инициативе всякого, кто противостоит вторжению извне (благодаря удобному положению или видеонаблюдению). Наконец, каждое очко Безопасности предоставляет укрывшимся внутри персонажам по одному раунду на бегство или подготовку к противостоянию, прежде чем в убежище начнётся полноценная схватка. Этот бонус может быть ограничен или полностью отменён, если нападающие обладают особенной силой или проявляют смекалку в попытке попасть в чужое убежище. Все эти нюансы решает на месте Рассказчик.

Персонажи, не имеющие очков Убежища вообще, могут обитать в небольших тесных помещениях или делить убежище с Сиром или Князем. Как бы то ни было, они просто не получают механических бонусов, которыми Убежище награждает всякого, что потратил очки на повышение его качества.

В каждый из трёх аспектов Убежища можно вложить не более пяти очков. Другими словами, Расположение, Размер и Безопасность Убежища не могут превышать пяти пунктов (то есть всего пятнадцати очков, потраченных на это Преимущество).

Особенности: Это Преимущество может быть разделено членами чрезвычайно сплочённой группы. Они могут быть преданы друг другу и просто в какой-то момент пожелать объединить то, что имеют, а возможно, их доверие и уверенность друг в друге и так позволяют им разделять доступ к тому, что у них есть.

Чтобы разделить это Преимущество, минимум два игровых персонажа должны добровольно объединить имеющиеся пункты для усиления общего бонуса. Получившееся значение не может превышать пяти очков ни в одном из трёх аспектов Убежища. Таким образом, персонажи не могут вложить более пяти очков, например, в Размер Убежища. Если они хотят потратить дополнительные очки, им придётся распределить их между различными аспектами Убежища, такими как Расположение и Безопасность.

Разделённые пункты могут быть утеряны. Члены котерии или партнёры по Убежищу могут распасться или потерять друг к другу доверие, что неизбежно ведёт к окончанию их взаимоотношений. Участники группы могут совершить поступок, который выставит их (и всю группу в целом) в весьма неприглядном свете. Могут иссякнуть финансы, или их могут украсть. Если кто-нибудь из этой группы сознательно покидает убежище, вложенные им очки отнимаются от общего значения Убежища всех членов группы. В этом - слабость разделения очков Преимущества. Цепочка сильна лишь тогда, когда нет слабых звеньев. Рассказчик лично решает, когда какое-то действие или событие отнимает разделённые пункты Убежища.

Кроме того, персонажи могут покинуть общее место. Между некогда близкими друзьями может возникнуть конфликт. Кто-нибудь может встретить Окончательную Смерть. А кого-то могут изгнать из убежища остальные. Когда персонаж оставляет убежище, основанное при помощи разделения очков, все внесённые им очки отнимаются от общего числа. Ушедшему (если он остаётся жив) возвращается на одно очко меньше, чем он вкладывал. Так что если персонаж порывает с котерией, группа теряет два вложенных им очка, однако сам он получает для своих целей только одно. Утерянное очко отражает цену или подрыв репутации, вызванные разрывом. Даже если все участники согласятся распустить группу, все они потеряют по одному очку от того числа, которое они некогда вложили в это Преимущество.

Что именно означают очки, потерянные игроками при уходе одного из них, определяет Рассказчик. Возможно, никто не следит за Безопасностью с бдительностью ушедшего персонажа, что понижает её значение. За Убежищем теперь стало сложнее ухаживать, что понижает бонусы Расположения. Или часть убежища стала непригодной для обитания или даже разрушилась, что понизило общий Размер Убежища. Вне зависимости от причины, снижение бонусов должно иметь объяснение.

Персонаж не обязан вкладывать все свои пункты Убежища в общее число очков. Он вполне может поддерживать собственное отдельное убежище наряду с коллективным. Все пункты, оставшиеся у него (или те, которыми он не желает делиться) можно вложить в индивидуальное убежище, недоступное для других членов группы. Допустим, что трое партнёров объединяют свои очки Убежища и получают пять пунктов. Однако один из них хочет использовать два оставшихся пункта для обустройства собственного убежища. Эти два пункта представляют индивидуальное убежище, полностью отделённое от того, которое он и его партнёры создали вместе.

Чтобы записать разделённое Убежище в листе персонажа, поставьте звёздочку напротив этого Преимущества и закрасьте общее число пунктов, которые вы имеете благодаря своим партнёрам. Для того чтобы отобразить собственное вложение, запишите его в скобках напротив названия Преимущества. Не обязательно отмечать, какие пункты пошли на тот или иной аспект Убежища, поскольку так можно будет с большей свободой

отобразить потерю очков в том случае, если кто-то покинет общее Убежище. Результат должен выглядеть так:

<i>Haven</i> (2)	●●●●○
<i>Haven</i>	●●●●○
<i>Retainer</i>	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○

В данном примере персонаж разделяет Убежище, обозначающее приют всей котерии. Он вкладывает два очка в общее значение, и группа получает четыре очка Убежища, доступные каждому её члену. Персонаж также владеет собственным убежищем (три очка), которое он решает оставить при себе. Помимо убежища он обладает двумя очками в Преимуществе “Слуги”.

Стадо (от • до ●●●●)

Среди вампиров встречаются те, кто устал от непрерывной охоты и пробует сколотить небольшой кружок смертных, которыми он сможет питаться, не подвергая себя опасности. Такие "стада" могут принимать разные формы, от публичного дома лояльных вампиру проституток до целых кровавых сект, поклоняющихся вампиру как божеству. Эти смертные позволяют вампиру кормиться ими без неизбежных трудностей охоты. Обычно стада не контролируются напрямую или не слишком тесно связаны со своим хозяином. Кроме того, они не владеют особыми навыками в какой-нибудь определённой сфере деятельности. (Эффективных агентов следует искать среди Слуг и Союзников). Каждый пункт Стада добавляет одно очко к проверкам охоты (см. стр. 237).

Статус (от • до ●●●●)

В то время как многие из Преимуществ, описанных в **Mind’s Eye Theatre Rulebook**, касаются взаимодействия с обществом смертных, данный вариант Статуса фокусируется на социальных структурах обитателей ночи, определяя степень признания персонажа среди других вампиров. Статус работает в трёх областях - Городе, Клане и Ковенанте. Игрок должен выбрать, в какую из этих трёх областей он вкладывает каждый пункт. (Изобретательные Рассказчики, как и опытные игроки, могут придумывать дополнительные типы Статусов. Статус представляет собой нечто вроде "составной" характеристики, в которую входят разные типы Преимуществ). Если только Рассказчик намеренно не объявляет об отмене этого правила (например, с целью создания игровых персонажей, которые уже обладают достаточно прочными позициями к началу игры), ни один игрок не может вступать в историю с персонажем, обладающим более чем двумя очками Статуса в пределах одной и той же категории. Это правило применяется даже по отношению к персонажам, которые получили дополнительные очки опыта в соответствии с опцией “**Меня не вчера Обратили**”.

Статус в Городе

Статус в Городе определяет ответственность, лежащую на персонаже, и вместе с тем его авторитет в конкретном домене. Независимо от клана и ковенанта некоторые индивидуумы поднимаются к вершинам социальных или феодальных систем благодаря действиям, которые они выполняли во имя всего домена. Князья, Регенты, Примоген, Гарпии и другие официальные лица домена могут служить хорошим примером обладателей высокого Статуса.

Кроме того, Статусом в Городе могут обладать те Сородичи, которые не являются частью господствующей социальной структуры, однако широко известны, уважаемы или ценимы местными обитателями домена: например, ими могут быть боссы влиятельных преступных группировок, Сородичи, обладающие властью над определёнными сферами

деятельности (преуспевающие бизнесмены, члены городской администрации, органы здравоохранения, владельцы клиник или гуру в религиозных коммунах), и даже те, кто обладает значительной властью, но держится вне политики - например, могущественный старейшина, который не занимает каких-либо должностей, но заставляет других уважать законы своей территории благодаря личному влиянию или чрезвычайной жестокости.

Хотя иногда Городской Статус оказывается полезнее, чем две других разновидности этого Преимущества, важно помнить, что он не “путешествует” вместе с персонажем. Вампир не может отправиться в другой город и мгновенно получить те же выгоды, которым он обладал и в родном домене. Более того, заработанная им репутация начинает быстро утрачиваться из-за длительного отсутствия (подробнее этот процесс описан на **стр. 283**). Статус в Клане или Ковенанте могут предоставлять меньше выгод в рамках одного города, однако, в отличие от предыдущей разновидности Статуса, две другие формы этой характеристики распространяются и за пределы родного домена. Более того, вампир вполне может отправиться в другой город и призвать своих братьев по клану или ковенанту на помощь в защите от Сородичей его родного города. Таким образом, персонаж может пользоваться Статусом в Клане или Ковенанте даже при посещении незнакомого города.

В отличие от них, Городской Статус используется главным образом только в том домене, в котором вампир начал своё восхождение к вершинам власти. Проклятые - чрезвычайно территориальные и подозрительные существа, которым несвойственно доверять незнакомцам, особенно тем, которые приходят в их город только затем, чтобы покинуть его в кратчайшие сроки. И хотя вампир может повысить свой Статус в новом домене, регулярно посещая городские собрания и мероприятия, даже для Проклятых чрезвычайно трудно добиться признания сразу во множестве доменов, поскольку практически невозможно посещать все мероприятия, проводимые в этих местах. Более того, кочевнический образ существования только мешает Сородичам заработать высокий авторитет сразу в нескольких городах, поскольку обитатели этих доменов знают, что незнакомцам ничто не мешает снять с себя все возложенные полномочия и покинуть город в любую удобную ночь.

По решению Рассказчика персонаж может обладать Статусом сразу в нескольких городах, однако за каждый дополнительный город максимальное значение Статуса, которого персонаж может достигнуть в любом из этих городов, понижается на единицу (не считая других ограничений, которые могут влиять на значение Статуса). Таким образом, персонаж, добившийся Статуса сразу в двух городах, может повышать Городской Статус только до 4. Получив Статус в третьем городе, он понижает уже до 3 (в каждом). Вдобавок, чтобы предотвратить чрезвычайное усиление персонажа, запретите вампиру, обладающему Статусом сразу в нескольких городах, занимать какие-либо официальные должности. Ему просто не доверяют в достаточной степени, чтобы наделить полноценной должностью, даже если он и обладает в этом городе союзниками. Всем известно, что у него есть “чёрный ход”, по которому он сможет уйти из города в случае опасности. Как бы то ни было, обладание Статусом в нескольких городах можно допускать только в исключительных случаях - или не допускать вообще.

В некоторых обстоятельствах вопрос о Городском Статусе напоминает ситуацию с курицей и яйцом - имеет ли Анна Городской Статус 5 из-за того, что она занимает должность Князя, или же она стала Князем, накопив достаточный Статус? В некоторых случаях Городской Статус просто отражает состоятельность индивидуума, как, например, в случае с политическим активистом, который имеет множество смертных сторонников (очевидно, что эти сторонники присоединились к нему вовсе не потому, что он вампир). Гарпии особенно сильно влияют на Статус, однако некоторые полагают, что это объясняется только тем, что и Статус самих Гарпий попадает под определение Городского Статуса.

Обратите внимание, что представленные ниже уровни Статуса не являются требованиями для получения соответствующих должностей. Равным образом, персонажи не получают дополнительным очком Статуса просто потому, что заняли высокую должность. Вместо этого они отражают тот уровень Статуса, которым персонаж должен обладать для идеального соответствия позиции и комфортного исполнения своих полномочий без необходимости доказывать другим своё право занимать подобную должность. Сравнительно молодой или ещё не проявивший себя Князь может обладать Городским Статусом ••, что свидетельствует о том, что он ещё не обладает достаточно надёжной репутацией, или о том, что в действительности городом втайне правит другой, более влиятельный Сородич. Если ему удаётся продержаться на этой позиции достаточно долго и не допустить слишком большого числа ошибок, возможно, что он повысит свой Статус, доведя его до уровня, соответствующего титулу Князя. Тем не менее, вполне возможно, что Князь с низким значением Статуса действительно выступает лишь в качестве пешки невидимого правителя и управляет городом лишь номинально. В таком случае судьба города находится в руках вампира с более высоким значением этого Препимущества. Именно он управляет доменом из теней позади престола.

Городской Статус уникален среди других разновидностей Статуса в том отношении, что обычно его нельзя увеличивать за очки опыта после создания персонажа. Как только он входит в игру, любое повышение (или понижение) этого Препимущества проходит с использованием системы Статуса (см. соответствующий раздел **стр. 286-290**).

- Цербер или "восходящая звезда"
- Шериф или "состоявшийся индивидуум"
- Гарпия, Сенешаль, Смотритель Элизума или другой "заслуженный деятель"
- Регент, Примоген, Герольд или "фундамент общества Проклятых"
- Князь или "пример для подражания"

Статус в Клане

Статус в Клане отражает происхождение и чистоту крови Сородича. В начале хроники положение персонажей часто определяется уважением, которого их Сиры добились и передали своим потомкам, особенно если речь идёт о представителях клана Вентру. Многие считают, что если вампир был Обращён могущественным и влиятельным членом клана, значит, он заслужил это Обращение или как-то иначе привлёк внимание уважаемого вампира, который не стал бы делать своим потомком очередную пустышку. Впрочем, такое отношение поддерживается только в самом начале. Неонат может пользоваться уважением как потомок известного Сира, но рано или поздно ему придётся самому делать себе имя.

Вампиры, действительно воплощающие идеалы своих кланов и добивающиеся высоких позиций власти или большого влияния (часто становясь Патриархами), пользуются уважением своих соклановцев, представляя для них образец успешного вампира. Дэва рассказывают друг другу об особенно сильных Гарпиях в отдалённых доменах; Гангрел восхищаются историями о героях, разбрасывающих в одиночку стаи Люпинов где-нибудь в захолустье. Те, кто прославился необычным для клана поведением, тоже могут добиться известности в клане (или привлечь внимание соклановцев), и иногда такие вампиры даже основывают собственные родословные, которые становятся известны всему обществу Проклятых.

Клановый Статус можно повышать только в своём родном клане. То есть Носферату никогда не получит Статус в клане Гангрел, какой бы помощи он ни оказывал Дикарям. Помощь клану Гангрел обеспечит его взаимной поддержкой, однако она будет по-разному выражаться в разных ситуациях (по усмотрению Рассказчика) и никогда не примет форму стабильного Статуса в Клане.

Статус в Клане не поддаётся такому чёткому определению, как Статус в Городе. Хотя иногда в местной клановой организации и выделяются конкретные титулы, в целом Клановый Статус просто свидетельствует об авторитете Сородича среди единокровных.

Статус в Ковенанте

Статус в Ковенанте отражает звание, достижения и полномочия персонажа и в основном описывает не приближение к клановым идеалам, а продвижение в философии, целях и действиях самого ковенанта. Ковенанты не связаны сверхъестественными задачами, которые ставят перед Сородичами их кланы или династии. Вместо этого они стремятся к достижению всевозможных целей и распространению идеологий. С этой точки зрения недостаточно просто обладать могуществом или чертами, которые ценятся в клане; ковенант прежде всего следит за тем, какой вклад сделали его члены в выполнение общих задач и борьбу с конкурентами.

Вампиры, добившиеся наибольшего Статуса в Ковенанте, часто становятся лидерами своих фракций в конкретном домене, и остальные стремятся сплотиться вокруг них. Такие вампиры разжигают или улаживают конфликты с другими ковенантами, ищут способы ближе подойти к достижению своих целей и продвинуть себя или других вампиров ещё дальше к позициям власти в местной иерархии. Так, Мехет может руководить крупной шпионской сетью и потому иметь высокий статус в своём клане, однако самый малоизвестный из служащих под его началом вампиров может рискнуть своей жизнью ради получения информации, которая поможет свергнуть Князя Инвиктус, что наделит его куда большим статусом, например, в Ордо Дракул, чем в глазах собственного руководителя – а значит, и клана.

Персонаж должен обладать хотя бы одним пунктом Статуса в Ковенанте, чтобы получить бонусы, которые предлагает своим представителям любой ковенант. Другими словами, персонаж должен иметь хотя бы один пункт Статуса в Ланцеа Санктум, чтобы получить доступ к Фивейскому Чародейству. Другой персонаж обязан иметь хотя бы один пункт Статуса в Инвиктус, чтобы покупать Преимущества Стадо, Наставник, Ресурсы и Слуги по половине стоимости. Если персонаж покидает ковенант уже после того, как выучил некоторые из его секретов, он не теряет этих характеристик, однако больше не может их повышать (или должен платить за них полную цену, как в случае с Картианцами и Инвиктус). **См. стр. 129** для получения более полной информации о бонусах, которые предоставляет участие в ковенанте.

Статус в Ковенанте уникален в том отношении, что персонаж в ряде случаев может иметь сразу несколько видов этой характеристики. Такой персонаж практически всегда занимает крайне невысокие позиции, редко вообще привлекая к себе внимание других участников этих организаций. Персонаж может иметь не более трёх пунктов Статуса в разных ковенантах. К примеру, двойной агент может иметь два пункта Статуса среди Картианцев и один пункт Статуса в Ланцеа Санктум, что говорит о его преданности Картианцам и стремлению вывести для своих товарищей информацию о Ланцеа Санктум, не привлекая внимания Благословенных. Также персонаж может иметь по одному пункту Статуса в трёх ковенантах – возможно, он интересуется всеми тремя, однако ещё не решил, кому он готов посвятить себя по-настоящему. Разумеется, персонаж, состоящий только в одном ковенанте, не ограничен тремя пунктами.

Персонаж, обладающий Статусом в нескольких ковенантах, получает доступ к бонусам этих ковенантов. Однако ковенанты ждут от своих представителей участия в совместной деятельности, и если другие Сородичи узнают, что он играет сразу за всех против всех, то его Статус может улетучиться в ту же ночь, когда станет известно о его вероломстве. Это также объясняет, почему Статус в нескольких ковенантах ограничен тремя очками. Если он получит более-менее высокий Статус в одном ковенанте, но при этом будет появляться и в другом, то он будет выделяться среди них, как белая ворона. (Впрочем, возможно и исключение – но только в том случае, если персонаж действительно

работает под тщательным прикрытием или как-то иначе проник в структуру организации. Такие ситуации лучше заранее обговаривать с Рассказчиком).

Как и Клановый Статус, Статус в Ковенанте не связан с конкретными титулами. Скорее он представляет собой показатель успешности персонажа. Например, Священник Ланцеа Санктум имеет более высокий титул, чем простой философ, вступивший в эту организацию. Однако философ может написать множество важных текстов о состоянии Реквиема и душе вампира, что придаст ему больший вес в глазах Благословенных, чем тот, которым Священник обладает благодаря своей должности.

- Персонаж известен в определённой группе клана или ковенанта - например, в местной шпионской сети.

- Большинство представителей клана или ковенанта в домене узнают персонажа в лицо и могут вспомнить его заслуги.

- Заслуги персонажа известны всем местным участникам ковенанта, даже в ближайших городах. Многие представители других ковенантов узнают его в лицо.

- Слухи о деятельности персонажа простираются далеко за пределы домена, а его имя известно во всех городах страны.

- Имя и лицо персонажа используются как синоним его клана или ковенанта; его подвиги изучаются новыми участниками клана или ковенанта.

Безусловно, высокий Статус может иметь и отрицательные стороны. Обладатели нескольких очков в этой характеристике будут пользоваться всеми её преимуществами, но вместе с тем станут более лёгкими целями для своих врагов. Высшие уровни Статуса практически не позволяют вампиру действовать незаметно, даже если и наделяют его способностями открывать двери, запёртые для других.

Статус работает в качестве “социального инструмента” в том смысле, что он добавляет бонусы к социальным проверкам, когда речь идёт о взаимоотношениях внутри определённых групп. Так, Статус в Ковенанте даёт бонусы к взаимоотношениям с членами того же ковенанта, Статус в Клане - к взаимодействию с соклановцами, а Статус в Городе позволяет влиять на любого, кто знаком с обитателями домена. Тем не менее, Статус в Городе может быть проигнорирован отстранившимися, что можно причислить к их немногочисленным преимуществам.

Пример: *Мехет по прозвищу Малярия хочет добиться аудиенции у Патриарха своего клана, однако тот уже занят посланником клана Дэва, и Малярии приходится иметь дело с одним из помощников Патриарха, другим Мехет. Будучи членом того же клана, Малярия пытается убедить помощника, что его дело к Патриарху безотлагательно. Игрок добавляет к резерву Манипулирования + Убеждения Статус своего персонажа в клане Мехет. Малярия обладает Манипулированием 4, Убеждением 3 и Статусом в Клане (Мехет) 3, что формирует десятиочковый резерв на проверку.*

Статус не добавляется к резервам, использующимся при активации сверхъестественных способностей. Например, Городской Статус Князя не добавляется к его проверке, когда он использует *Гипноз*.

Система Статусов может показаться немного запутанной, однако опытные персонажи могут использовать это себе во благо. Они могут иметь и несколько различных Статусов - ничто не запрещает персонажу иметь сразу Статус в Городе, в Клане и в Ковенанте.



Опциональное правило: Подлинный Статус в Ковенанте

Возможно, вашему типу хроники подойдёт несколько изменённый подход к использованию Статуса в Ковенанте. Может быть, в игре участвует слишком много народу, чтобы хотя бы некоторые из них могли участвовать сразу в нескольких ковенантах. В таком случае вам может понадобиться более чёткая привязка игрока к

конкретному ковенанту. Вы вправе потребовать, чтобы каждый пероснаж был по умолчанию верным последователем только одного ковенанта - организации, наиболее соответствующей его принципам. Он по-прежнему может обладать Статусом в других ковенантах, однако он не получит от этого дополнительных бонусов наподобие сокращённой стоимости Преимуществ или постижения колдовских путей. Это же правило вы можете использовать всегда, когда вам кажется, что игроки начинают рассматривать ковенанты лишь как источники доступа к необычным способностям, а не организации, помогающие достигнуть их политических или религиозных целей.



Дэва

Дэва

Другие вампиры завидуют красоте и изяществу этих существ, их способности разжигать огонь в сердцах смертных, непринуждённости, с которой они скользят в толпах, - и эта зависть питает Дэва практически так же, как и сама кровь. Дэва - ненасытные хищники, которых кое-кто мог бы даже назвать идеальными вампирами. К сожалению, большинство из них уже слишком пусты внутри, чтобы насладиться этим сполна.

Прозванные Суккубами, Дэва способны заставить жертву саму прийти к ним в объятья и сделать себя не только добычей, но и игрушкой в руках этих Проклятых. Ни один уважающий себя Дэва не унижится до охоты на смертных в грязных переулках. Дэва - из тех соблазнительей, которые провожают распалённую молодую жертву домой, оставляя её под утро эмоционально и сексуально выжатой (если ей повезло) или осушенной до последней капли (если фортуна от неё отвернулась). Соблазнительи и эстеты, Дэва способны перебороть даже врождённую настороженность Носферату. Когда их захватывает волна вдохновения, они могут играть на политической арене, словно актёры на сцене. Даже союзники и сообщники Дэва, которые знают, что нельзя доверять Суккубам, часто пренебрегают этим правилом, поддаваясь личному магнетизму этих сердцеедов. Дэва становятся Гарпиями куда чаще, чем представители других кланов, и обрётённую власть они обрушивают на соперников безо всякой пощады. Одно язвительное замечание из уст Дэва способно быстрее разрушить авторитет Сородича, чем открытое обвинение со стороны Князя.

В большинстве своём Дэва - глубоко эмоциональные создания, жаждущие красоты не меньше, чем крови. И всё же их страсть совершенно искусственна. Их способность испытывать настоящие чувства к людям утрачивается с годами манипулирования привязанностью своих жертв и завоевания статуса среди союзников, что в конечном счёте приводит к неспособности Дэва воспринимать эмоции как-то иначе, нежели удобные инструменты или дань моде. Большинство Дэва мертвы душой так же, как и телом, и попросту неспособны поддерживать в себе тот огонь, который они имитируют. Они утверждают, что понимают натуру страстей, однако единственное, что они понимают по-настоящему, это их потребности - и угасающие эмоции заставляют многих пресытившихся Суккубов обращаться к самым порочным практикам, только бы ощутить утраченные эмоции вновь.

Дэва вращаются в тех кругах общества, в которых их страстная натура может сыграть им на руку, будь это высший свет или низший слой общества. Чувствуя тягу к красоте и большим скоплениям смертных, они часто бывают в театрах, художественных галереях, салонах, пивных, наркопритонах, публичных домах и в любых других общественных учреждениях. Даже если не говорить о личных пристрастиях Дэва, представители этого клана занимают множество ниш во всех слоях общества. Обольстительная натура этих вампиров помогает им находить жертв, где бы они ни находились, и эта способность привела их к процветанию, сделав, по-видимому, одним из самых многочисленных кланов. Однако ни на одном уровне власти не хватит места на всех, так что новообращённые (как и те, кто проиграл в социальных или политических играх) часто оказываются среди бедняков и бездомных - или, самое большее, в окружении среднего класса. Впрочем, кровь таких смертных по цвету не отличается от крови других людей, а потому большинство Суккубов согласно и на неё. Тем не менее, мало кто из вампиров стремится занять свою нишу с таким усердием, как Дэва. Опытные Сородичи знают, что лучше почтительно обходиться с Дэва в незавидном положении,

потому что одной ночью эти вампиры могут добиться желанных позиций власти и статуса. А Суккубы не забывают пренебрежения.

Прозвище: Суккубы (Дэва мужского пола иногда носят имя Инкубов, однако в целом клан известен под более распространённым женским прозвищем).

Ковенант: Большинство представителей Дэва вступают в Инвиктус. Они хорошо приспособлены к политическим играм, к тому же здесь они могут окружить себя более слабыми вампирами, ещё больше подпитывая свою пресыщенность и нечеловеческую натуру с каждым прошедшим годом. Обычно Дэва слишком эгоистичны, чтобы внимать религиозному зову Ланцеа Санктум, однако редкие исключения, способные укрепить свою веру силой врождённой чувственности, часто достигают выдающихся должностей - что порождает иллюзию, будто клановая диаспора куда многочисленнее в этом ковенанте, чем можно видеть на самом деле. Мало кто среди Дэва связывается с Картианцами. Зачем бороться за равноправие, если существующая система отлично играет им на руку? Орден Дракона служит пристанищем небольшому количеству преданных Дэва, которых было бы куда больше, если бы строгая политика ковенанта не обесценивала гедонистическую натуру этих вампиров. Дэва редко вступают в Колдовской Круг - по тем же причинам, что и в Ланцеа Санктум, а те, кто вступают, скорее делают это из-за своей пресыщенности и искажённой тяги в восстанию против общественных нравов, нежели из-за истинной веры в языческие учения. Удивительное число Дэва можно встретить среди отстранившихся. Эти самоуверенные вампиры считают, что их превосходство очевидно и что законы и ограничения общества их попросту не касаются.

Внешность: Дэва часто Обращают смертных из увлечения или даже поддавшись минутной страсти. Они чрезвычайно редко связываются с непривлекательными людьми. Неудивительно, что большинство Дэва феноменально красивы. Кроме того, представители клана всегда на короткой ноге с модной и популярной одеждой, которая обеспечивает им привязанность среди потенциальных жертв.

Убежища: Убежища Дэва чрезвычайно разнообразны, однако практически всегда поражают своим комфортом - что слегка настораживает, поскольку столь явная привлекательность часто объясняется стремлением Дэва заманить к себе тот тип добычи, который они предпочитают. Большинство убежищ приспособлено для социальных или политических собраний. Обстановка таких убежищ варьируется от случая к случаю, но, как правило, она направлена на то, чтобы произвести впечатление на гостей - неважно, друзей, соклановцев или жертв. Особенной популярностью пользуются пентхаусы и кондоминиумы. Впрочем, хватает и тех, кто не слишком заботится об убранстве своего дома, не намереваясь приводить жертв к своему порогу. Такие убежища могут быть неаккуратными и захламлёнными теми вещами, которые сохранились от редких жертв этих Суккубов.

Происхождение: Хотя в последние ночи это правило соблюдается реже и реже, обычно Дэва ищут потомков среди элиты смертных. Сиры из числа Дэва предпочитают, чтобы в таком потомке присутствовала комбинация притягательности, образованности, неотразимости, амбициозности, страстности и физической красоты. Многие Дэва Обращают смертных, к которым они испытывают привязанность, однако такие чувства почти никогда не бывают искренними и представляют собой лишь смесь жажды и мимолётной страсти. Редкие отношения между вампирами достигают такой привязанности, как отношения Дэва и его новообращённого, однако многие из них столь же стремительно ослабевают.

Создание персонажа: Первостепенную важность имеют Социальные Атрибуты и Навыки, особенно те, которые помогают Суккубу производить неизгладимое впечатление, уговаривать и обольщать. Социальные Преимущества также широко распространены, поскольку они хорошо отражают связь Дэва с обществом смертных и Проклятых.

Учитывая, что Суккубы почти всегда находят жертв благодаря предательству и манипулированию, высокое значение Человечности в начале игры может оказаться полезным, поскольку в дальнейшем оно, по всей видимости, будет только падать.

Лучшие Атрибуты: Ловкость или Манипулирование

Клановые Дисциплины: Стремительность, *Величие*, Мошь

Слабость: Вероятно, из-за глубокой тоски по истинным чувствам, утраченным после Обращения, представителям этого клана трудно сдерживать себя в том безмерном гедонизме, в который они погружаются, став вампирами. Всякий раз, когда Дэва имеют возможность угодить своему Пороку, но сдерживается, они теряют два пункта Воли (вместо приобретения одного пункта в случае погружения в столь желанное удовольствие).

Организация: Дэва повышают свой статус исключительно благодаря вращению в социальных кругах, и многие молодые Суккубы больше напоминают высокосветских интриганов, чем бессмертных хозяев ночи. Даже не каждый старейшина Дэва удерживается от кровавых вендетт и многовековых ссор. Хотя Суккубы готовы объединиться друг с другом в случае общей угрозы, обычно они соперничают друг с другом не реже, а то и чаще, чем с остальными Сородичами. Поэтому Дэва не обладают официальной структурой. Тот, кто добивается успехов в Пляске Смерти, одновременно становится важной персоной и среди соклановцев.

Родословные: *Дюшань* - династия европейских аристократов, в своей развращённости научившаяся напрямую манипулировать чувствами и эмоциями окружающих. *Тореадор* - ответвление Дэва, члены которого признают свою неспособность к истинным чувствам и стремятся восстановить их через вдохновение смертных на создание произведений искусства или на проявление невероятных эмоций, но неизбежно пресыщаясь ими и в конце концов оставляя опустошённых смертных в одиночестве. *Ксяо*.

Концепты: Скучающий аристократ, клубный танцор, владелец клуба, лидер культа, изящный серийный убийца, вечно занятый Гарпия, пресытившийся вампир, уставший быть созданием ночи (весьма романтическое отношение к собственному существованию, которое может иметь только очень молодой вампир, ещё не вступивший в не-жизнь Сородичей в полной мере), политикан, спикер местного ковенанта, муза, профессиональный альфонс.

Реплика: *“Не говори ерунды, любовь моя. Разумеется, ты не сможешь жить без меня”.*



Стереотипы

Гангрел: Что тут и говорить – настоящие звери. И всё же нельзя упускать из виду ту смертоносную ярость, которая наполняет их нечеловеческие тела.

Мехет: Они прячутся в тених - но ради удобства или из страха?

Носферату: Они являют миру то, что все Сородичи носят внутри.

Вентру: Какое проклятье страшнее - угасание разума или ответственность за своих товарищей?

Люпины: Нет уж, спасибо. Гангрел и так достаточно свирепы.

Маги: Мысль о смертном с такими способностями...будоражит. Уверен, с ними можно найти общий язык.

Смертные: Столь предсказуемые создания. Я благодарен судьбе, что больше не вынужден быть одним из них. И всё же мне бы хотелось получше помнить, какие чувства обуревали меня в те годы.



Gangrel

Гангрел

Хотя вампиры и дают смертным повод бояться ночной темноты, существуют хищники, дающие такой повод самим вампирам. Это создания, подобные Гангрел, - охотники среди охотников, звери среди зверей. Вероятно, Гангрел - единственный клан, одно только упоминание которого вызывает у окружающих холодную дрожь или глубочайшее уважение. Во многих случаях Гангрел играют среди вампиров роль "благородных варваров". Начиная со своего Обращения (а иногда и до него), Гангрел стремятся порвать все связи со смертной жизнью. Многие из них предпочитают компанию диких животных или других смертоносных созданий, и не один Гангрел в открытую пренебрегает контактами со смертным миром. Хотя немало из них берегут и даже высоко ценят в себе человечность, подобное отношение вызвано прежде всего условиями и рамками их новой жизни и не имеет ничего общего со стремлением вернуть утраченное, поскольку все эти утраты мало интересуют созданий, сущность которых так плотно связана с внутренним Зверем. В то время как остальные вампиры нередко вводят себя в заблуждение, пытаясь выяснить, что "на самом деле" значит их Обращение, Гангрел прекрасно знают, кем они стали, и просто стремятся с этим ужиться. В целом они уделяют гораздо больше внимания своей звериной натуре, чем представители других кланов, и хотя именно этим во многом объясняется прозвище и репутация Дикарей, мало кто будет спорить с тем фактом, что Гангрел достигают невиданного могущества благодаря своей способности к самоанализу.

По всей видимости, уникальная связь Гангрел с внутренним Зверем дарует им феноменальный талант к постижению своего нового бытия, и многие из мудрейших Сородичей всего мира происходят именно из этого клана. В то время как остальные вампиры часто стремятся начать исследовательскую и философскую практику, собирая бесчисленные сведения и полагаясь на теории, Гангрел всегда были прирождёнными йогами и целителями, бодхисатвами и бродячими дервишами. Сквозь них проходит необходимый и незаменимый практический опыт, дополняющий любые теории и обеспечивающий Гангрел уважением со стороны всякого Проклятого, стремящегося постигнуть свою натуру. Подобное понимание делает клан бесценным в глазах Сородичей - и в то же время опасным для тех, кто готов пойти на любые меры, только бы заставить Дикарей замолчать.

Прозвище: Дикари

Ковенант: Как правило, Гангрел мало интересуются политическими вопросами, что, однако, совсем не значит, что у них нет своих взглядов. Как ни удивительно, представители клана активно участвуют в Колдовском Круге, используя свой талант к постижению духовных практик как готовый инструмент для проведения ритуалов и продвижения верований ковенанта. Большое количество лидеров Круга происходит именно из этого клана. Политические активисты из числа Гангрел порой находят небезынтересными идеалы Картианцев, и самые инициативные среди них в последнее время всё чаще присоединяются к их движению – причём в нешуточных количествах. Гангрел редко вступают в Инвиктус или Ланцеа Санктум из-за мировоззрения их представителей. Те, кто всё же присоединяются к Первой Знати, работают на видных старейшин или же сами становятся ими. В то же время редкие Гангрел, подавленные в Ланцеа Санктум, быстро приобретают славу грозных и неотступных Сородичей, встречи с которыми не пожелало бы ни одно из разумных существ. Точно так же Гангрел сравнительно редко вступают в ряды Ордо Дракул, и даже в обратном случае они стремятся не столько к секретам кровавой магии Ордена, сколько к возможности

разгадать загадки своего происхождения, не подчиняясь высокомерным указам Ланцеа Санктум. Великое множество Гангрел находят место среди отстранившихся и независимых, чья тяга к свободе и всякое отсутствие иерархии привлекает тех Дикарей, кто предпочитает оставить политику других кланов высокомерным старейшинам.

Внешность: Типичный Гангрел не обращает внимания на свою внешность, хотя большинство из них признаёт необходимость умения смешиваться с толпой и непринуждённо высматривать себе жертву. Как правило, Дикари предпочитают содержание форме и почти никогда не носят одежды, которая хоть сколько-нибудь ограничивает свободу движений. Из-за своей клановой слабости они должны всегда следить за тем, чтобы не выглядеть для окружающих чересчур одичало, и некоторые из наиболее старых (или свирепых) Гангрел изучают секреты Затемнения, чтобы избежать катастрофических ошибок в общении.

Убежища: Одно из величайших клановых преимуществ заключается в неизменной подвижности этих вампиров, в чём не последнюю роль играет владение Превращением, позволяющим Гангрел сливаться с любой природной поверхностью. Тем не менее, отдых в земле имеет свои недостатки, и даже самые дикие среди Гангрел хорошо понимают, насколько необходимо иметь под рукой убежище, в котором можно передохнуть. Неудивительно, что определённое число городских (или просто цивилизованных) Гангрел содержат традиционные для всех вампиров убежища, хотя свободолюбивый дух и врождённое недоверие к окружающим заставляют их часто менять такие места.

Происхождение: В целом Гангрел готовы принять в свои ряды практически любого смертного, однако мало кто среди членов этого клана решится создать потомка, не обладающего сильным инстинктом выживания. Кроме того, многие Гангрел весьма разборчивы в том, кого они Обращают. Дикари презируют личные недостатки - а потому и всякого, кто слаб телом или духом (особенно из-за собственного безволия), - что вычёркивает из списка потенциальных потомков тех, кто обладает поверхностным взглядом на мир или вообще отрешён от действительности. Больше всего представители клана ценят тех, кто сумел поставить себе на службу личные качества - самоанализ, самоуверенность, самодостаточность. Хотя миру Сородичей и известны Гангрел, которые Обращали смертных, не обладающих этими качествами (обычно в качестве жесточайшей проверки, призванной выяснить, сможет ли Обращение закалить силы новичка), большинство Дикарей придерживаются своих стандартов, поскольку нередко в обратном случае им приходится вкладывать куда больше усилий, чем оно того стоит.

Создание персонажа: Гангрел предельно честны с собой в том, что является и что не является их сильными сторонами. Они стремятся развивать в себе качества, к которым они предрасположены изначально или которые им уже удалось улучшить. Многие Гангрел специализируются на достаточно узких сферах деятельности, и их игрокам рекомендуется перераспределять очки между теми Атрибутами и Навыками, на которых фокусируется их персонаж. Тем не менее, это лишь очень общее правило, в котором может быть множество исключений.

Гангрел недаром прозваны Дикарями за свой темперамент, и они редко обладают хорошими значениями Социальных характеристик (хотя возможно, что где-нибудь существуют целые родословные социальных, общительных Гангрел), отдавая предпочтение укреплению тела и закалению разума. Лучшим выбором будет комбинация Физических и Ментальных Навыков с небольшим уклоном в Физическую половину.

Лучшие Атрибуты: Самообладание или Выносливость

Клановые Дисциплины: Анимализм, *Превращение*, Соппротивление

Слабость: Гангрел получили своё прозвище не случайно - они куда больше связаны со своим Зверем, чем другие Сородичи. Чем сильнее зов Зверя, тем больше звериного проявляется в их характере и тем больше их разум сближается с разумом диких животных. В случае проверок, основанных на Интеллекте или Сообразительности, правило снова-десять не применяется. Тем не менее, эта слабость не влияет на проверки,

основанные на восприятии, реакции на неожиданные события (см. стр 151 **Mind's Eye Theatre Rulebook**) или Решительности.

Организация: Возможно, Гангрел - наименее организованный из всех кланов. У них нет всеохватывающей иерархии, и они мало интересуются клановой структурой или целями клана как таковыми. Единственной официальной частью их внутриклановой жизни можно назвать событие, называемое Собранием. Эти встречи служат двум целям. Во-первых, любое Собрание - это возможность, позволяющая Гангрел объединиться и рассказать друг другу о произошедших событиях. Во-вторых, оно помогает им обсудить внутриклановые решения. В старину клан многое терял из-за действий свирепых Гангрел, обрушивавших друг на друга своей гнев при малейшем желании и без всяких последствий для своего статуса. В результате была учреждена практика регулярных собраний, на которых представители клана смогли улаживать свои вопросы перед лицом Патриарха или Примогена и на которых любой конфликт (а при необходимости и поединок) стал проводиться под наблюдением и контролем сторонников обоих Гангрел. Благодаря этой практике клан научился более сплочённой деятельности и заметно понизил число внутриклановых убийств. Сегодня большинство конфликтов удаётся остановить до Окончательной Смерти кого-либо из участников.

Родословные: *Анаваиша* - таинственные ритуалисты, владеющие доменами в Индии и Бангладеше. *Ануби* - египетские культисты, ведущие вековую войну с Ланцеа Санктум. *Бруха* - банда грабителей-байкеров, стремящихся делать всё, что им по душе, наводя ужас на Калифорнийский полуостров и Южную Калифорнию. *Матасунта* - династия воинов, происходящих от древнего гуннского полководца. *Тайфа* – общительные и галантные ближневосточные Гангрел, известные своим политическим опытом и социальными навыками.

Концепты: Археолог, телохранитель, грубиян, разъездной священник, гуру, наёмник, кочевник, шаман, мастер выживания, городской хищник, смотритель зоопарка.

Реплика: *“Иди скажи своему Князю, что это моя территория. Если, конечно, у тебя хватит смелости”.*



Стереотипы

Дэва: Можете наряжаться и прихорашиваться сколько угодно, но вы куда ближе к нам, чем думаете.

Мехет: Отлично. Играйте в свои прятки.

Носферату: Хорошее доказательство в пользу версии, что не все Сородичи созданы равными. Некоторые вызывают содрогание куда больше, чем другие.

Вентру: Я помочусь кровью им на ботинки и буду носить их кожу как трофей.

Люпины: В следующий раз, когда скажешь хоть слово о своей крутизне, я покажу тебе одного из них, и мы навсегда решим этот вопрос.

Маги: Под маской власти скрывается человеческое лицо, тёплое от свежей крови.

Смертные: Они ходят стадами, так что никогда не забывай, что мы для них - волки.



МЕХЕТ

Мехет

Вампиры всегда были неразрывно связаны с ночью, однако никто из них не погружается в неё так глубоко, как представители клана Мехет. Темнота - визитная карточка этих вампиров, и они кутаются в неё, словно труп в саван. Мехет известны своей проницательностью и талантом скрытности, что вкупе с окружающей их темнотой позволяет им укрываться от посторонних глаз и получать недоступные другим знания.

Мехет - один из самых космополитичных кланов Сородичей. Хотя все они воплощают великую семью вампиров, порождённых тьмой, Тени - как называют их остальные Сородичи - воспринимают свою связь с темнотой совершенно по-разному. Некоторые представители клана властвуют над ночью, используя свои таланты и сверхъестественные возможности для достижения видных мест в аристократии Проклятых. Другие в буквальном смысле крадутся во тьме, готовые всадить кол в сердце врага и вытащить из его убежища всё, что может иметь хоть какую-то ценность. Ещё кто-нибудь может стать поэтом или художником, воплощающим тьму на более личном уровне. Наконец, великое множество Мехет ищет ответы на многочисленные вопросы, с головой погружаясь в давно забытые тайны, а потому - и в темноту памяти. Клан Мехет воплощает все стороны тёмной гаммы, от запачканных грязью убийц до просвещённых Князей-философов - и всего, что находится в промежутке.

Хотя среди них попадаются и те, кто предпочитает действовать грубыми методами, в целом Мехет отличаются определённым изяществом в тех аспектах тьмы, с которыми они связали своё существование. Например, телохранитель из клана Мехет скорее будет не вышибалой с огромными мускулами, а знатоком уникального боевого стиля. Убийца Мехет будет действовать незаметно и грациозно, а не топорно у всех на глазах. Мудрец или учёный Мехет может проявить такую нечеловеческую проницательность, что его знания будут восприниматься как пророческие, а не академические. Мехет нередко и сами считают себя образцами среди вампиров, поскольку что бы они ни делали, их перфекционизм практически превращает выполнение поставленной задачи в их вторую жизнь.

Прозвище: Тени

Ковенант: Великое множество Мехет присоединяются к Картианцам или Ланцеа Санктум, хранящим немало секретов и политических традиций, в поддержании которых мог бы понадобиться врождённый талант Мехет. То же относится к Колдовскому Кругу, который нередко притягивает Мехет своими взглядами на мотив искупления Проклятых и на смысл их существования. Мехет, склонные не к философии, а к самоанализу, часто вступают в ряды отстранившихся, которые предоставляют им идеологию свободы (или же анонимность), необходимую для успокоения их беспокойных сердец. Тем не менее, было бы ошибкой считать, что Мехет не вступают в Инвиктус: Тени, служащие Первой Знати, просто стараются не привлекать к себе внимания в той же мере, что и их шумные братья из других ковенантов, или, по крайней мере, держаться более сдержанно в проявлении своей преданности, чем Мехет из числа Картианцев или Ланцеа Санктум. Немало Мехет присоединяются к Ордо Дракул, поскольку исследования эзотерических принципов этого ковенанта нередко связаны с экспедициями по обнаружению артефактов или секретов, к которым стремится любой Дракон.

Внешность: Из всех кланов Мехет, по всей видимости, наименее склонны к единому гардеробу. Одни целиком соответствуют клановому архетипу, одеваясь в чёрное и стараясь носить одежду, позволяющую им слиться со своим окружением. Другие подстраиваются под моду и популярные стили, царящие в обществе смертных, стараясь

смешаться с толпой и избежать ненужного внимания. Особенно это свойственно тем Мехет, которые связаны с определённой субкультурой и олицетворяют самые стереотипные (и лишь изредка - выдающиеся) образцы этих течений.

Убежища: Из всех кланов Мехет, по всей видимости, наименее склонны к универсальному взгляду на сообщение со смертным миром. Некоторые предпочитают оставаться поближе к центру событий - в больших городах со значительным количеством представителей этого клана Мехет занимают апартаменты в самом сердце города или хотя бы неподалёку от тёплых местечек или Кормушки. Не столь молодые или не столь целеустремлённые Тени нередко заботятся в первую очередь о безопасности, занимая огромные дома на границах многонаселённых областей. Такие Сородичи часто держат при себе псов или других охранников, усиленных проклятой кровью своих хозяев. Склонные к паранойе Мехет основывают убежища под землёй, где они сосуществуют (или соперничают) с Носферату, которые также стремятся укрыться под земной толщей от смертоносного солнца.

Происхождение: Представителем Мехет может стать практически любой смертный. Единственной связующей нитью между потенциальными кандидатами можно назвать приспособленность к ночной жизни или метафорической тьме (наподобие израненных уголков души или тайных знаний). Многие Сиры Мехет пытаются в полной мере обучить своих потомков верному пониманию природы и задач клана. Редко случается, чтобы Мехет оставил своих потомков без должной информации о других Сородичах. Тем не менее, некоторые решают предоставить своим потомкам самим узнавать секреты мира Сородичей, но даже такие Сиры стараются помогать своим протеже тогда, когда им самим не удаётся пробить дорогу к успеху.

Создание персонажа: Большинство Теней высоко ценят черты, которые помогают им в выполнении их заданий и удовлетворении своих страстей. Жестокие по своей природе или же политически мотивированные Мехет отдают предпочтение Физическим и Социальным Атрибутам и Навыкам, стараясь наладить отношения с окружающими и общаться с ними в согласии со своим прозвищем. Эрудированные или склонные к философии Тени предпочитают Ментальные характеристики. Оказаться перед выбором характеристик, полезных для Тени, в глазах многих игроков всё равно что оказаться ребёнком в магазине игрушек - всё так и манит взгляд, однако купить можно не так уж много. Лучший выбор - вкладывать очки сообразно первоначальному образу персонажа.

Лучшие Атрибуты: Интеллект или Сообразительность

Клановые Дисциплины: Ясновидение, Стремительность, Затемнение

Слабость: Поскольку создания темноты ещё более чувствительны к свету, чем большинство Проклятых, Мехет переносят определённые тяготы вампирического существования с большим трудом, чем окружающие их Сородичи. Всякий раз, когда Мехет получают урон от солнечного света или огня, им наносится дополнительное очко аггравированного урона от подобных источников (больше подробностей об уроне от солнца и пламени можно найти на **стр. 251-252**). Пусть тьма не может существовать без света, свет неизбежно рассеивает тьму.

Организация: Хотя Мехет и нельзя назвать самым организованным кланом, определённая клановая структура всё же имеет место. Впрочем, по большей части она зависит от внутренней организации многочисленных родословных, которые зачастую гораздо дальше отходят от клановых стереотипов, чем родословные других кланов. И тем не менее, существует формальная структура Мехет, управляющая деятельностью клана по всему миру. В городах, находящихся под господством Теней, члены клана нередко выражают большее почтение своему Патриарху (наряду с Примогеном), чем представители других кланов, особенно если Патриарх заслужил свою репутацию благодаря великой мудрости.

Родословные: *Агонисты* - средиземноморская группа историков и философов, стремящихся сохранить и заархивировать знания, утрачиваемые Проклятыми из-за

старости или торпора. *Мнемозины* - вампиры с горячим нравом, способные передавать опыт и воспоминания через кровную связь. *Морбус* - династия европейского происхождения, страдающая на протяжении своего Реквиема от испорченной крови. *Норвеги* - выродившийся культ прирождённых воров и шпионов. *Санджованни* - венецианские некроманты, поддерживающие крепкую семейную структуру и Обращающие исключительно членов своей семьи.

Концепт: Исследователь артефактов, ассасин, Казанова, дипломат, скупщик краденого, инфорсер, Гарпия в гетто, пилигрим, полицейский, тайный правитель города, провидец.

Реплика: “Само собой, я могу выяснить это для тебя, но тебе лучше заинтересовать меня в этом. Уверен, он будет рад узнать, что ты о нём спрашивал...”



Стереотипы

Дэва: Они потеряли то, что когда-то имели, и теперь бесстыдно показывают окружающим, чем они стали.

Гангрел: По-своему благородны, но слишком оторваны от своих корней.

Носферату: Братья по темноте. Только не забывай, что порой и братья дерутся.

Вентру: Отличные спутники - до тех пор, пока события не поднимают тебя до высоких позиций власти. Тогда они быстро показывают свою нетерпимость.

Люпины: Я думаю, о них можно узнать куда больше помимо той одичалости, которую видно издалека.

Маги: Некоторых секретов Сородичи знать не должны - хотя маги используют их с бесподобным изяществом.

Смертные: Рассматривай их как есть: люди - источник нашего пропитания и вместе с тем - величайшая угроза нашему существованию.



NOSFERATU

Носферату

Не все проклятия одинаковы, и даже у Проклятых есть свои изгои. Ими становятся Носферату - самые жуткие из вампиров. Лишь изредка способные сойти за людей, эти Призраки подвергаются ужасающим изменениям в момент Обращения, в равной мере физическим и... каким-то ещё. Они обитают в глубоких тенях, погрузиться в которые не решается ни один из обычных Сородичей. Даже другие вампиры боятся Носферату - возможно, из-за их отвратительной внешности, а возможно, из-за того, что они слишком явно напоминают им, что даже сохраняя смертную оболочку, вампиры на самом деле давно уже перестали быть людьми. Впрочем, хотя бы они этого или нет, им приходится уважать Носферату. Эти уродливые существа обладают невероятным талантом к скрытности и наделены ужасающей силой - а кроме того, они воплощают чудовищную разрушительность вампирической природы, которой может поддаться любой Сородич, если зайдёт слишком далеко. Большинство Проклятых предпочло бы никогда не иметь дела с Носферату, если бы у них был такой выбор. Однако неоспоримый талант и огромная сила этих чудовищ делает слишком опасной любую попытку их проигнорировать. Так что другие Сородичи заставляют себя считаться с ними, скрывая своё отвращение за дипломатичными масками и неслышно молясь, чтобы эти Призраки поскорее покинули их убежища.

Многие Носферату скрывают своё одиночество и досаду под маской безразличия. Они смеются над теми, кто от них шарахается, зубоскаля над симпатичными вампирами с их вечеринками и политическими интригами – но не могут забыть о своей ненавистной исключительности. Впрочем, подобная изоляция способствует укреплению плотных семейных уз между Носферату. В глазах тех, кто не входит в эту семью, Носферату выступают единым фронтом, создавая впечатление единой, очень широкой и хорошо скоординированной сети. В действительности Носферату ссорятся и конкурируют друг с другом не меньше, чем представители других кланов, однако встретившись с общей угрозой, они смыкают ряды.

Неспособность Носферату гармонизировать с обществом вынуждает их жить обособленно, собираясь в таких местах, в которые никогда бы не заглянули другие. Одни находят себе прибежище в канализационных коллекторах, пользуясь влиянием на правительство и строительные компании смертных и собственной нечеловеческой силой, чтобы расширить простые подсобные помещения и каналы до необъятных подземных лабиринтов. Другие прячутся на кладбищах, разделяя надземные склепы с их малоподвижными обитателями. Наконец, кто-то предпочитает заброшенные строения, зачастую порождая городские легенды о домах с привидениями, или же проникает в подвалы и бойлерные помещения современных офисов. По традиции каждый Носферату - желанный гость в любых трущобах, если только он не сделал чего-нибудь, что заставляет соклановцев раз за разом вышвыривать его прочь. Носферату могут не слишком ладить друг с другом, но они понимают свою врождённую связь - да и не похоже, чтобы у них был выбор, поскольку это такая же часть их сущности, как и гноящиеся язвы.

Вселяя ужас в сердца окружающих - и потому лишаясь гостеприимства в обществе Проклятых, - многие Призраки быстро становятся для других Сородичей чуждыми и в своём поведении. Впрочем, некоторые тяготеют к противоположному полюсу и становятся неожиданно любезными, обходительными существами, владеющими литературной речью, что позволяет им компенсировать свою жуткую внешность. Такие Призраки часто играют в политику наравне с другими Сородичами. Кроме того,

Носферату широко известны как незаменимые информаторы. С ними считаются не только из-за сверхъестественного могущества, делающего их грозными противниками, но и из-за того факта, что многие старейшины Носферату владеют древними знаниями, способными поспорить с архивами Вентру или Мехет. Светские представители этого клана торгуют сведениями в той же мере, в какой торгуют услугами другие вампиры, и даже если сам Носферату чего-то не знает, он всегда может до смерти напугать того, кто знает, и вытянуть из него информацию. Именно способность к запугиванию более чем что-либо иное делает Носферату столь ценными - и опасными - информаторами, которых просто нельзя игнорировать. В конце концов, никогда нельзя знать наверняка, что эти жуткие Призраки могут рассказать твоим врагам и сколько противников уже ждут в засаде.

Прозвище: Призраки

Ковенант: Носферату практически вездесущи. Первая Знать, стиснув зубы, приветствует их как солдат, информаторов и силовиков. Те из них, кто добился власти среди Инвиктус, часто бросаются в крайности, становясь либо великодушными правителями, которые помнят, что значит оказаться среди угнетённых, либо жестокими извергами, мстящими подчинённым за прежние унижения. Призраки, мучающиеся вопросом, за что Господь сотворил с ними такое или питающие надежду искупить грехи, за которые они несут подобное наказание, находят пристанище в Ланцеа Санктум. Нередко они подыскивают себе место и в Ордо Дракул, где их чудовищное уродство не будет мешать продвижению в ковенанте (и может даже помочь, лишая их необходимости появляться на социальных собраниях). Картианское Движение привлекает тех, кто верит в возможность построения общества, в котором каждый будет иметь право голоса, независимо от своей внешности. Те Носферату, кто по-настоящему мучается своим проклятием, часто тянутся к искупительному учению Колдовского Круга. Среди отстранившихся также встречается немало Призраков, которые приняли свою чудовищную натуру и теперь стремятся обрушить систему, причинившую им такие страдания, или которые просто хотят остаться наедине с самими собой.

Внешность: Ни один Носферату не похож на другого, однако черты их уродства часто передаются от Сира к потомку. Бесцветная мешковатая кожа, огромная пасть, эластичное тело, деформированная голова, могильный запах, выпученные глаза, отвратительный пристальный взгляд и отталкивающие привычки, когтистые лапы, невыразимая аура страха, согбенное тело, - всё это и другие подобные отклонения можно назвать визитной карточкой клана. Однако не каждый из них физически деформирован. Хватает и тех, кто выглядит вполне нормально, но вызывает неопишуемый дискомфорт у всякого, кто на них смотрит. А темнота и грязь, в которых обитают эти вампиры, только усугубляют эффект, который производит на окружающих ужасающий вид и ещё более ужасающий запах Призраков.

Убежища: Большинство Носферату обитает в местах, отдалённых от домов смертных - например, на заброшенных складах, кладбищах, в подвалах и вечно пользующихся популярностью канализациях, тоннелях метро и других неприветливых местах. Тем не менее, редкие представители клана решают нарушить традицию и обжить роскошный пентхаус, сказочное поместье или любое другое место, в котором они могут наслаждаться своим богатством, но не лишаться столь необходимого уединения.

Происхождение: Обычно Призраки выбирают себе потомков среди отбросов общества вроде бездомных, слабоумных или преступников. Также многие Носферату Обращают из чувства презрения, используя своё проклятие как инструмент наказания за жестокость, тщеславие или другие "грехи". Если Сир хочет, чтобы его потомок выжил - а такое случается далеко не всегда, - он выбирает самодостаточного человека, который наверняка совладеет с грядущими изменениями. Мало какой Носферату станет Обращать из любви или привязанности, хотя такое порой и случается. Редкие, но душераздирающие истории повествуют о Носферату, которые решили проявить свою любовь в виде "дара"

не-жизни - только затем, чтобы столкнуться с ненавистью возлюбленного, как только тот узнавал, что сотворил с ним Сир.

Создание персонажа: Физические и Ментальные Атрибуты незаменимы для большинства Носферату. Призраки часто пользуются такими Навыками, как Скрытность и Выживание. Начинать игру с высоким уровнем Силы Крови достаточно неразумно - пока Носферату не наберётся опыта не-жизни, ему может быть легче питаться кровью животных. Хотя Носферату и слабо подходят для социальных ролей, некоторые Социальные Преимущества - например, Контакты - могут быть чрезвычайно полезны для получения информации из недоступных иначе источников.

Лучшие Атрибуты: Самообладание или Сила

Клановые Дисциплины: *Кошмар*, Затемнение, Мощь

Слабость: Все Носферату обладают чудовищной внешностью или, по меньшей мере, отталкивающей аурой. Причиной этого не обязательно должно быть физическое уродство. Неопишуемая атмосфера опасности, окружающая Носферату, могильный запах или монструозное поведение этих вампиров могут обладать столь же отталкивающим эффектом, что и уродство. В случае с социальными проверками, основанными на Внушительности или Манипулировании, правило снова-десять не применяется. Слабость не влияет на проверки, основанные на Запугивании или Самообладании. Игроки, взявшие роль Носферату, должны предупреждать других участников игры об отвратительной внешности или ужасающем поведении своих персонажей при помощи соответствующего отыгрыша, повествовательных вставок, грима или карточек с подходящим описанием.

Организация: Носферату практически не обладают официальной организацией, но, как уже говорилось выше, они склонны объединять усилия перед лицом общей угрозы. Клан отличается почти племенной структурой, которая делится на различные "семьи", сотрудничающие или воюющие друг с другом. Положение в клановой иерархии чаще всего зависит от возраста и заслуг отдельного Призрака.

Родословные: *Актеус*. *Баддачелли*. *Ноктуку* - чудовищные каннибалы, которые обитают неподалёку от сельских районов и предпочитают питаться плотью других Сородичей. *Ягнатия* - семья русских вампиров, которые утверждают, что ни разу не нарушали чистоты своей крови и что их генеалогия восходит одновременно к ведьмам и дворянам русской старины. *Буракумин* - азиатская родословная, предположительно обладающая некромантическими способностями; к сожалению, информация об азиатских вампирах туманна даже по меркам Сородичей.

Концепты: Бугимен, цирковой уродец, изощрённый садист, ангел-хранитель, костолом, выскочка, мелкий воришка, крысиный король, одинокий чудака, осведомитель, пресмыкающийся слуга.

Реплика: *“Вот это да, ты не трясся как лист почти две минуты. Должно быть, когда тебе что-нибудь от меня нужно, я само великоление”.*



Стереотипы

Дэва: Дурачат сами себя, полагая, что можно избавиться от страданий.

Гангрел: Просто погладь их по голове и прикинься, что благодарен – однако ни в коем случае не говори, что ты на самом деле думаешь об их идиотских взглядах. Может, ты и не первый красавец, но твоё лицо лучше смотрится на своём месте, а не на кончиках звериных когтей.

Мехет: Тени тянутся к огню, как мотыльки. Интересно, могут ли тени сгореть?

Вентру: Они хотят поиграть в короля горы? Замечательно. Только что-то они не торопятся приходить сюда и объявлять о своих “правах”.

Люпины: Страшнее, чем это? Хочется думать, такого не существует.

Маги: Они что-то знают... правда, я не уверен, что хочу знать, что именно.

Смертные: Конечно, прятаться от своего ужина - то ещё удовольствие. И конечно, ты можешь прихлопнуть любого из них как муху. Но вот когда сможешь прихлопнуть целую тысячу одной левой, тогда и поговорим. А пока не свети свою грёбаную башку.



Ventrue

Вентру

У Вентру очень простой взгляд на мир: они побеждают. *Всегда* побеждают.

Хотя остальные Сородичи часто относятся к Лордам с презрением, мало кто может поспорить с успехами этого клана. Нередко Сородичи бьются в интригах и заговорах ради ценного приза только затем, чтобы обнаружить, что этот приз без остатка достался Вентру. Среди официальных лиц, управляющих городом, почти всегда можно увидеть несколько высокопоставленных Вентру. Лорды не признают поражений - они готовы только на временные отступления. Клан обладает непоколебимой волей к власти - и самой властью, позволяющей укрепить эту волю.

Часть успеха им обеспечивают их излюбленные Дисциплины. Вентру почти инстинктивно учатся управлять мыслями окружающих, а их владычество над животными восходит ещё к тем далёким ночам, когда они обладали столь крупными доменами, что командовали не только людьми, но и животными, забредающими на их территорию. Хотя они и не уделяют особого внимания боевым искусствам, Лорды славятся редкой жизнеспособностью. Тем не менее, свои мистические способности Вентру рассматривают лишь как средство достижения истинной власти - власти над деньгами, имуществом, облигациями, политическими контактами, должностями в доменах Сородичей и над многими сторонами общества смертных, властью над каждым сословием, члены которого готовы лизать им ботинки и покоряться любому указу.

Вентру очень серьёзно относятся к феодальной структуре общества Проклятых. Каждый Сир объясняет своим потомкам, что одни правят, а другие подчиняются - и как Лорды они обязаны быть среди первых. Множество неонатов Вентру верили в это и до Обращения. В любой из моментов истории клан искал власти во всех политических формах, которые предлагал смертный мир. Историки из числа Сородичей утверждают, что в древнем Риме Вентру активно Обращали сенаторов и патрициев; в средние века управляли рыцарями и священниками; с наступлением века коммерции подчиняли себе королей биржи, банкиров и промышленных магнатов. С ростом мировой бюрократии Вентру всё чаще стали Обращать высокопоставленных гражданских лиц. Рассвет организованной преступности пополнил клан наркобаронами и мафиозными боссами. В начале 21-го века старейшины Вентру всё чаще начинают обращать внимание на преимущества Обращения инженеров, учёных и компьютерных гениев. В какой бы части общества ни появилась новая позиция власти, Вентру стремятся занять её прежде, чем остальные Сородичи хотя бы услышат, что она существует.

Прозвище: Лорды

Ковенант: Многие вампиры практически отождествляют Вентру с Инвиктус. Действительно, Вентру часто занимают лидирующие позиции в этом ковенанте. Почти столько же Лордов можно увидеть в рядах Ордо Дракул, где они быстро обретают власть иного рода, которую, тем не менее, они направляют на достижение той же цели. Лидерами они становятся и среди Благословенных, а некоторые находят путь к власти среди Картианцев, Аколитов и даже в обществе отстранившихся. Некоторые из неонатов даже не скрывают своего намерения использовать группу отстранившихся как трамплин к власти в другом ковенанте.

Внешность: Вентру чаще всего выбирают консервативный, неброский стиль в одежде, говорящий об их высоком статусе, но лишённый кричащих оттенков. Молодые Лорды иногда предпочитают обычную “деловую” одежду, незаменимый костюм с галстуком или (в случае Леди) элегантное платье и женский костюм, сочетая это с неброскими украшениями. Старейшины Вентру могут носить одежду в давно устаревшем

стиле - хотя бы в своём убежище - и даже на публичные встречи порой надевают костюмы, отставшие от моды на несколько десятилетий. Даже молодые панки из числа Вентру носят кожаные куртки с металлическими наклёпками как униформу, подчёркивающую их превосходство над окружающими. Другие символы богатства и статуса также находят место в образе Лордов: такими символами может стать что угодно, от мощной, стильной автомашины до винного погреба, полного всемирно известных марок, которыми у хозяина никогда не будет возможности насладиться.

Убежища: Если Вентру не обладал огромным богатством уже в момент Обращения, зачастую он добивается его впоследствии. Убежище Вентру должно отражать его статус и состоятельность. Многие Лорды обитают в поместьях или особняках, ограждённых высокими стенами. Мало кто из них будет селиться в убежище, уступающем по богатству классическим городским апартаментам или пентхаусу (обязательно с потайным ходом).

По клановой традиции любой Вентру может потребовать защиты от солнца в убежище другого Лорда, который не имеет права ему отказывать. Тем не менее, мало кто среди Вентру пользуется этим правом - и не только потому, что врождённая гордость не позволяет им просить другого о помощи, но и потому, что, получив эту помощь, Вентру оказывается обязан тому, кто защитил его. Однако Лорд, отказавший соклановцу или не предложивший ему комфортабельных условий для отдыха, обрекает себя на великий позор, так что предусмотрительный Вентру всегда позаботится, чтобы в его убежище было удобное место для одного или двух гостей.

Происхождение: Как правило, Вентру ищут себе потомков среди профессионалов и сливок высшего общества. Некоторые из них Обращают членов зажиточных семей или наследников политических династий, поскольку в современном мире именно они воплощают привычную для Вентру феодальную аристократию. Другие предпочитают Обращать смертных, самостоятельно добившихся власти, вроде миллионеров, политиков, военных офицеров и даже боссов преступного мира. Когда появляются новые профессии и новые позиции власти, Вентру находят для их представителей место в клановой иерархии. Так, с рассветом компьютерной промышленности в клан хлынула волна Лордов с техническим образованием.

Создание персонажа: Вентру предпочитают Социальные Атрибуты и Навыки, необходимые для грамотного руководства, хотя они также высоко ценят Ментальные Атрибуты и Навыки, такие как Политика и Образование. Социальные Преимущества наподобие Ресурсов, Контактов и Статуса также играют большую роль в деятельности клана. Большинство Лордов обладало огромным общественным влиянием ещё при жизни, сохраняя его и в смерти.

Лучшие Атрибуты: Внушительность или Решительность

Клановые Дисциплины: Анимализм, *Доминирование*, Соппротивление

Слабость: Власть развращает - а в случае с Вентру даже простая тяга к власти способна исказить моральные качества амбициозного Лорда. Со временем некоторые Вентру становятся всё податливее к приступам паранойи и всё подозрительнее к посягательствам конкурентов на их владения - даже если эти посягательства были полностью вымышлены. Другие готовы идти на любые меры, только бы получить ещё каплю власти. Наконец, кто-то из них замыкается, вводя себя в заблуждение относительно своей значимости и способностей или же поддаваясь другим психическим отклонениям. Вентру переносят штраф -2 к проверкам Человечности всякий раз, когда они пытаются избежать получения отклонений после проваленной проверки на дегенерацию.

Организация: Лорды усердно отслеживают свои кровные связи и обязательства, образующие целую сеть отношений между поколениями и родословными по всему миру. Уважаемый Вентру должен знать генеалогию своих союзников из числа Вентру, их единокровных, сторонников, конкурентов и всех, кто задолжал им (и кому они задолжали) услугу - хотя информация может устареть на добрую сотню лет. Двое Вентру часто сравнивают свои фамильные древа и достижения своих предков, когда встречаются в

первый раз. Таким образом они определяют, как относиться друг к другу и каким статусом обладает их собеседник.

Кроме того, Вентру с предельной серьёзностью относятся к клановым должностям. Погонщики, Патриархи и другие лидеры клана часто стараются проводить ежемесячные встречи всех представителей клана в городе, независимо от ковенанта. Лорды пользуются этими встречами, чтобы похвастать своими успехами, сравнить их с достижениями соперников, заключить необходимые сделки и посмеяться над теми соклановцами, которые не показали особых амбиций. В конце концов, Вентру славятся тем, что правят железной рукой, и никто из них не захочет, чтобы его считали излишне мягким.

Родословные: Внутренняя структура клана по большей части состоит из отдельных династий, которые, по утверждениям их представителей, восходят к знаменитым Вентру далёких веков, таким как Великий Кассий. Подобные "родословные" выделяются лишь огромным почётом, который им обеспечивает происхождение от именитого предка: например, те же Кассийские Вентру мало чем отличаются от остальных членов клана. Другие известные родословные включают *Лициниев*, *Бени Муррахим* и *Ротграфенов*. Сравнительно молодая династия *Малковианов* страдает от ещё больших психических отклонений, чем основной клан.

Концепты: Президент корпорации, продажный коп, глава банды, военный офицер, граф, покровитель искусств, политический консультант, организатор вечеринок, риэлтер, светская львица, технический гений.

Реплика: *"Я буду с вами начистоту. Вы примете моё предложение сейчас или позже. Позже оно вам понравится куда меньше"*.



Стереотипы

Дэва: Наши единственные серьёзные конкуренты. Следите за ними как за гадюками.

Гангрел: Бродячие псы с острыми зубами. Дрессируйте их, если это возможно.

Мехет: Считайтесь с их дальновидностью, но следите за тем, чтобы они помнили своё место.

Носферату: Что там Макиавелли говорил о любви и страхе?

Люпины: Их территориями управлять так же невозможно, как и лесным пожаром. Ведите себя с ними поосторожнее - или же избегайте их, если хотите увидеть следующую ночь.

Маги: Не пытайтесь понять их силу. Вы не сможете. Не используйте на них свои способности. В случае неудачи их месть будет ужасна. Однако их страхи и желания остаются человеческими - так что вы можете склонить их к исполнению своей воли.

Смертные: Управляйте ими, используйте их, питайтесь ими безо всякой жалости. Они рождены, чтобы служить и страдать, никогда не получая ответа, почему.



Дисциплины

Сородичи часто спорят о природе своих сверхъестественных сил. Множество молодых вампиров, ещё не знакомых с тяжестью вечной жизни, весьма легкомысленно относятся к Дисциплинам, считая, что им даны силы, которые можно беспрепятственно использовать для господства над слабыми – к примеру, над человечеством. Набожные вампиры, особенно из числа тех, кто придерживается определённой системы верований и традиций, нередко смотрят на Дисциплины как на способности, данные им некоей высшей силой, которая породила вампиров, чтобы эти чудовища ещё искуснее выполняли свою задачу. Наконец, кто-то рассматривает Дисциплины как средство для достижения личных целей – как, например, участники Ордо Дракул, следующие запретной, но чрезвычайно могущественной практике Колец Дракона.

Само собой, правда о Дисциплинах известна вампирам не более, чем любой другой ответ на вопрос о природе их проклятого состояния. Однако ни у кого не вызывает сомнений тот факт, что сила этих способностей может порой приводить к колоссальным результатам.

Использование Дисциплин

Как вы могли заметить ещё в ходе создания персонажа и ознакомления с кланами, каждый клан обладает одной Дисциплиной, которая не встречается ни в одном другом клане. Эти уникальные силы выделены в описании кланов курсивом. Например, Дэва - единственная группа Сородичей, обладающая клановой Дисциплиной *Величие*; между тем, Вентру - единственные вампиры, обладающие в таком качестве Дисциплиной *Доминирование*. Подобные Дисциплины открывают представителям клана немедленный доступ к определённым способностям. Они делают каждый клан уникальным - разумеется, наряду с некоторыми другими характеристиками. Тем не менее, уникальные Дисциплины не эксклюзивны для своего клана. Представители других кланов могут изучать их благодаря вложению дополнительных очков опыта, поскольку подобные Дисциплины отмечены для них как "внеклановые" и, соответственно, имеют большую цену (как объясняется на **стр. 348**). Членство в некоторых родословных даёт персонажу доступ к династическим Дисциплинам, как видно из описания на **стр. 394**. И разумеется, уникальные способности других кланов можно получать, совершая над их носителями диаблери. Обретение специальных сил таким ужасающим способом описано на **стр. 232**.

Базовая система использования Дисциплин несколько отличается от стандартной игромеханики, основанной на жеребьёвках. В соответствующем разделе описания вы найдёте указание Атрибута, отвечающего за конкретную силу. Вместе с Атрибутами используются определённые Навыки, помогающие применить эту силу с большей точностью или эффектом. Не забывайте, что персонажи, не имеющие очков в необходимом Навыке, получают штрафы за использование той или иной Дисциплины. Кроме того, мастерство персонажа в самой Дисциплине также добавляет очки к проверкам. Таким образом, в результате игрок получает резерв для проверки из трёх источников, а не двух, как в случае с обычными проверками Навыков и Атрибутов. Например, первая из описанных в этой главе Дисциплин - Звериный шёпот, представляющий Дисциплину Анимализма. Базовым Атрибутом этой способности выступает Манипулирование, а необходимым Навыком - Знание животных. Если персонаж будет иметь Манипулирование 2, Знание животных 3 и Анимализм 4, игрок получит девятиочковый резерв на применение Звериного шёпота. И не важно, что Звериный шёпот - Дисциплина первого уровня: главное, что персонаж добился редкого мастерства в самом Анимализме.

Другая информация, представленная в описаниях Дисциплин, включает:

- Стоимость Дисциплины для персонажа - в количестве очков Витэ или Воли, если это требуется для её активации.

- Бонусы или штрафы к резервам, определяемым ситуацией. Эти перечни не претендуют на полноту, а просто дают представление о наиболее распространённых ситуациях, с которыми может столкнуться вампир, использующий Дисциплину. Как и всегда, Рассказчик волен модифицировать эти штрафы и бонусы, при желании дополняя их собственными изменениями.

- Другие специфические детали, которые необходимо рассмотреть в игровых терминах.

Персонаж может использовать только те Дисциплины, которые доступны ему на данном уровне мастерства, и предшествующие им. Таким образом, персонаж, владеющий Доминированием 3, может использовать первый, второй и третий уровень этой силы.

Старейшины иногда рассказывают о феноменальных способностях, доступ к которым можно получить только на определённом уровне Силы Крови. Первые пять уровней каждой Дисциплины работают так, как указано в их описании, однако некоторые старейшины утверждают, что как только мастерство вампира достигает определённой степени, он может вырваться за пределы типичных эффектов и использовать эти силы, дополнив их силой собственной личности. Это значит, что даже самый проницательный Сородич не будет обладать "сверхсильным шестым уровнем" Ясновидения, однако, достигнув максимума в этой Дисциплине, он сможет использовать её способности с уникальными эффектами. Безусловно, нельзя безраздельно верить таким историям - Сила Крови изменчива, и способности, которые получил Сородич, легко могут исчезнуть, когда он погрузится в торпор и просто забудет о них.

Варианты использования Дисциплин

Описания некоторых Дисциплин включают разделы, описывающие различные варианты использования одних и тех же способностей. В этих разделах описаны дополнительные способы взаимодействия с теми или иными способностями, как с точки зрения игромеханики, так и с точки зрения отыгрыша (или даже комбинации того и другого). Такие опции следует рассматривать как факультативные правила. Следовательно, игроки не должны ожидать, что те или иные варианты стандартных способностей будут действовать в запланированной игре, если только они не получили соответствующего подтверждения со стороны Рассказчика. В описаниях большинства таких Дисциплин представлено логическое объяснение опциональных эффектов, поскольку Рассказчику может понадобиться дополнительная информация по внедрению этих правил в игру и по решению потенциальных осложнений при их использовании.

Во многих случаях варианты Дисциплин изменяют не столько игромеханику, сколько внешние эффекты способностей, позволяя игрокам пользоваться альтернативными силами и тем самым развивать собственные концепции, делая их интересными и запоминающимися. Хотя доступ к таким способностям открыт для каждого персонажа, который отвечает их требованиям, игрокам рекомендуется как следует подумать, прежде чем они решат использовать опциональные правила. Уверены ли они, что образы их персонажей выиграют от использования таких правил, или же они просто тянутся ко всему новому и оригинальному?



Соотношение настольных игр и игр живого действия

Игроки, знакомые с книгой **Vampire: The Requiem**, заметят некоторые различия в Дисциплинах, представленных в этом и оригинальном томах. Эти различия ни в коем случае не должны создавать ненужного диссонанса – просто необходимо принять во внимание факторы, различающиеся в этих двух системах. То, что прекрасно работает в настольной игре, иногда просто немыслимо в играх живого действия, в то время как

сверхъестественные способности, органично вписывающиеся в процесс живой игры, могут оказаться попросту неуместными в её настольном аналоге.

Например, в настольных играх способность, влияющая на всех вампиров в пределах одного помещения, выглядит совершенно умеренной, поскольку она способна воздействовать на одного или, может быть, двух игроков. Остальные персонажи, попадающие под эффект этой способности, целиком отыгрываются Рассказчиком. Тем не менее, если такая сила появится в игре живого действия, она будет обладать куда большим эффектом, поскольку сможет повлиять на двадцать, а то и более игровых персонажей в дополнение к любым существам, придуманным Повествователем. А поскольку персонажи игроков по умолчанию куда важнее любых дополнительных персонажей, мощность такой способности необходимо урезать и откорректировать, с тем чтобы скомпенсировать различия между героями настольной игры и её живого аналога.



Отыгрыш

В описаниях некоторых Дисциплин читателя ожидает секция “Отыгрыш”, которая предоставляет игрокам краткий список особых требований, удовлетворение которых необходимо для активации соответствующих способностей. Этот список включает особенности поведения, необычные жесты, использование табличек и так далее.

Впрочем, отсутствие этой секции в описании остальных Дисциплин вовсе не означает, что их можно просто включать или выключать, как лампочку. От игроков ожидается готовность импровизировать в ходе отыгрыша любых Дисциплин, будь это выполнение мимолётных жестов вроде постукивания пальцем о ближайшую поверхность в попытке сконцентрироваться для осуществления Телепатии или громкое выражение чувств наподобие боевого клича при активации Стремительности. Это не просто помогает игрокам сделать использование Дисциплин частью игрового мира (в противовес статичному повторению игромеханических правил), но и придаёт индивидуальности игровым персонажам, позволяя отличить их от остальных Сородичей с теми же способностями.

Тем не менее, помните одно правило: Проклятые – кровососущие хищники, а не персонажи боевиков или профессиональные борцы. Хотя некоторые вампиры презрительно отзываются о своей натуре, крайне маловероятно, чтобы кто-нибудь из них опустил бы до вульгарного и бессмысленного поведения в нормальном состоянии рассудка.



Сверхъестественный конфликт

Рано или поздно вампиры вступают в контакт с другими жуткими и причудливыми обитателями Мира Тьмы. Сородичам уже не раз приходилось сталкиваться с Люпинами, магами и другими созданиями неизвестного рода. Если такую встречу не удаётся направить в мирное русло, то сверхъестественные способности и характеристики позволяют решить, кто же из конфликтующих победит.

В этой книге описано применение Дисциплин только против смертных и вампиров. В таких случаях игроку предоставляются подробные правила по их использованию, и едва ли у кого-то возникнут вопросы о защите, которую может иметь против них жертва. Смертный, скорее всего, будет иметь только тот уровень сопротивления, который определяется его Защитным Атрибутом; вампиры сопротивляются Дисциплинам по правилам, описанным в книге. Например, использование Доминирования против вампира сталкивается с сопротивлением в виде его Решительности + Силы Крови, в то время как смертный будет сопротивляться при помощи одной лишь Решительности (которая

вступает в состязание с Интеллектом + Запугиванием + Доминированием вампира). У смертного просто нет Силы Крови, которой он мог бы дополнить резерв для проверки.

Но что происходит, когда вампир сталкивается со сверхъестественным существом и подвергается эффектам его способностей? Как защищают вампира его природа и характеристики? В случаях с состязательными проверками вампир использует соответствующий Защитный Атрибут + Силу Крови. Под Защитными Атрибутами подразумеваются Выносливость, Решительность и Самообладание. Выносливость применяется против физического воздействия, Решительность – против ментального, а Самообладание – против эмоционального.

Например, если маг пытается трансформировать тело вампира, игрок должен проверить Выносливость + Силу Крови в качестве состязания. Если оборотень пытается применить шаманскую магию для подчинения разума персонажа, тот должен проверить Решительность + Силу Крови для того, чтобы выяснить, удалось ли ему сохранить над собой контроль. Если загадочное существо пытается вселить в сердце вампира ужас, проверьте Самообладание + Силу Крови.

Во всём остальном следуйте правилам, данным в описании силы. Главное в таких случаях то, что вампиры сопротивляются неизвестным эффектам при помощи Силы Крови.

Рассказчик может использовать это как общее правило в случаях со столкновением персонажа с врагами, придуманными самим Рассказчиком, - жуткими существами, которых ещё не видел никто из вампиров. Или он может позволить игрокам проходить состязательные проверки в случае, если хроника пересекается с миром **The Forsaken, The Awakening** или других повествовательных игр живого действия, представленных системой **Mind's Eye Theatre**. Всякий раз, когда против вашего персонажа используются Дары, заклинания или другие сверхъестественные способности, просто учитывайте, что врождённые свойства вампира помогают ему оказывать хоть какое-то сопротивление.

Тем не менее, обратите внимание, что сопротивление невозможно, если в описании силы не предусмотрено состязания. Допустим, Рассказчик вытягивает одну карту для определения эффекта, который оказывает на вашего персонажа проклятие ведьмы, а в правилах говорится, что Решительность вашего персонажа просто вычитается из резерва. В этом случае Сила Крови вашего персонажа никак не влияет на проверку. А поскольку данное заклинание не допускает состязания, то единственным спасением персонажа становится его Защитный Атрибут.

Будьте подготовлены к таким ситуациям. Точно так же, как вампиры используют свои уникальные силы для сопротивления мистическим способностям своих врагов, так и они обладают дополнительной защитой против Дисциплин. Если Дисциплина допускает состязание, то оборотни и маги добавляют к таким проверкам особые характеристики, зависящие от их собственной сверхъестественной природы. Подробнее их защитные свойства описаны в книгах **The Forsaken, The Awakening** и других играх в жанре повествования.



Анимализм

Хотя большинство вампиров внешне похожи на простых смертных, всякий Сородич носит внутри затаившегося хищника - Зверя, способного видеть в окружающих только одно из двух: жертву или врага. Некоторые Сородичи чувствуют внутреннюю связь с животными и со своей звериной натурой в более явной степени, чем другие. Такие Сородичи часто практикуют Дисциплину Анимализма, которая позволяет входить в контакт с окружающими их зверями - или Зверями. Они способны не только налаживать контакт с меньшими братьями, но и подчинять их своей воле и вынуждать их повиноваться приказам. По мере того как Сородичи развивают своё мастерство в

Дисциплине, они обретают способность переселяться в тело животного и воздействовать на Зверя, довлеющего над их душой и душами окружающих.

Большинство Сородичей вызывают у зверей отторжение. В присутствии вампира они начинают нервничать и, как правило, просто бегут от него (или даже нападают на грозного хищника). Совсем другое - вампиры, владеющие Анимализмом. Животные часто сами тянутся к таким Сородичам, и их присутствие успокаивает даже самого неукротимого зверя.

Другие сверхъестественные создания, наделённые разумом - например, перевёртыши, принявшие форму животного или просто способные к изменению формы, - не поддаются эффектам Анимализма, однако интеллект делает их подверженными Доминированию. Таким образом, Вентру может попробовать подчинить своей воле оборотня - даже если тот принял обличье волка, - при помощи Доминирования. Аналогично, Анимализм не действует на других Сородичей, принимающих форму волка или другого хищника, поскольку вампиры обладают слишком большим интеллектом, чтобы поддаться эффектам этой Дисциплины.

Обратите внимание, что любой уровень Анимализма, требующий зрительного контакта, куда сложнее использовать в случае, если цель не стоит на месте и передвигается как-то иначе. Когда вампир пытается использовать эту силу на звере, который не стоит неподвижно, проверка её активации проходит со штрафом -1 вдобавок ко всем другим штрафам, возможным в такой ситуации.



Возможные модификаторы Анимализма

- | | |
|----|--|
| +1 | Животное относится к хищным млекопитающим (волк, кошка, насекомоядная летучая мышь). |
| +1 | Персонаж может превращаться в животное, с которым он контактирует, с помощью Превращения (хотя ему необязательно превращаться в него сейчас). |
| +1 | Персонаж пытается общаться с животным на его "родном языке", стараясь шипеть, попискивать или издавать любые звуки, на который способен игрок (при условии, что он желает отыгрывать подобные действия). |
| — | Животное относится к другому виду млекопитающих, хищным птицам или крупным рептилиям (крыса, сова, аллигатор). |
| -1 | Животное относится к другим видам птиц или небольшим рептилиям (голубь, змея). |
| -3 | Животное относится к рыбам или насекомым. |



Рассказчикам следует помнить, что из-за своей направленности на нечеловеческие цели, эта Дисциплина может представлять определённую трудность для отображения в игре. Поэтому вам следует спросить игроков, желающих обладать этой Дисциплиной, действительно ли они считают её приобретение оправданным. Безусловно, Анимализм - чрезвычайно могущественная Дисциплина, однако в разгаре живой игры ей может просто не остаться места. Поэтому игрокам и Рассказчикам следует тщательно продумать баланс этой способности, сделав её более полезной в живой игре, хотя и не превращая её в универсальное решение всех проблем.

• Звериный шёпот

По достижении этой способности вампир начинает понимать окружающих его животных, говорить с ними и доносить до них смысл своих слов. Именно на этом

фундаменте строятся все остальные эффекты Анимализма, поскольку трудно добиться подчинения от существ, которые не понимают речи своего повелителя. Вампир должен установить зрительный контакт с животным, тем самым создав мощнейшую эмпатическую связь, позволяющую ему общаться со зверем. Эта связь носит ментальный характер. Вампир может шёпотом переговариваться с животным на любом известном ему языке (не обязательно родном) или лаять, шипеть, щебетать и другими способами воспроизводить звуки, которыми общается это животное (некоторые Сородичи в самом деле предпочитают такое общение, чувствуя, что так они могут плотнее сближаться с животными, однако многие Проклятые смеются над ними, считая подобное поведение недостойным Сородича). Животное, в свою очередь, может издавать те же звуки в ответ. Это может быть что угодно - рычание, тихий щебет или что-либо ещё. Характер этого звука не важен, поскольку смысл такого общения передаётся благодаря эмпатической связи. Отвечая на Звериный шёпот, большинство животных инстинктивно чувствует необходимость издавать только тихие звуки - по крайней мере, если окружающая обстановка не угрожает и не вредит им. Сородич должен поддерживать зрительный контакт или диалог с животным. Если хоть на один ход он прерывает подобную связь, то она пресекается и ему вновь необходимо налаживать с животным контакт, если он собирается говорить с ним дальше.

Звериный шёпот не действует на животных, лишённых зрения, поскольку с ними нельзя установить зрительной связи. Кроме того, чем глупее и проще животное, тем сложнее наладить контакт с его Зверем или эмоциями. Вампир без особых усилий может общаться с млекопитающими, хищниками и целым рядом крупных рептилий, однако наладить связь с насекомыми, беспозвоночными и большинством видов рыб практически невозможно.

Обратите внимание, что хотя Звериный шёпот и позволяет вампиру общаться с животным, эта способность не гарантирует повиновения или выполнения приказаний с его стороны. Кроме того, характер передаваемой информации большей частью зависит от интеллекта и осведомлённости самого животного. Кошка сумеет объяснить, что большая толпа людей выгнала её из ближайшего дома, однако едва ли она сумеет понять вопросы наподобие *"Там не было парня с зелёной бейсболкой на голове?"* или использовать точные числа.

Цена: —

Резерв: Манипулирование + Знание животных + Анимализм

Действие: мгновенно

Отыгрыш: Предварительное установление зрительного контакта. Затем общение, по возможности сопровождаемое подходящими животными звуками.

Результаты проверки

Провал: Персонажу не удаётся наладить с животным контакт.

Успех: Персонаж может поддерживать с животным полноценный диалог - разумеется, до той степени, насколько к этому способно само животное.

•• Повиновение

Обретя способность налаживать с животными контакт, вампир может научиться управлять ими благодаря своей собственной звериной природе. Он больше не должен просить, запугивать или ласкать животных, чтобы они подчинились его требованиям. Теперь он командует - а они из всех сил стараются ему угодить.

Как и в случае со Звериным шёпотом, вампир должен установить зрительный контакт с животным и точно сказать ему, что он хочет. Животное использует все доступные возможности, чтобы исполнить волю вампира, хотя его сущность и интеллект могут заставить его выполнить приказ весьма неожиданным образом. Как только животное получает команду, оно подчиняется ей с тем условием, что задача может быть

выполнена до следующего рассвета. С восходом солнца приказ теряет силу, независимо от того, была ли выполнена задача.

Чрезвычайно трудно заставить животное заниматься чем-либо противоположным его натуре (например, Сородич едва ли сумеет приказать воробью нападать на окружающих) или откровенно саморазрушительным (например, трудно приказать сторожевому псу лечь на пути приближающейся фуры).

Вампир может командовать только одним животным за раз, однако при этом он способен контролировать столько из них, сколько позволяют ему обстоятельства - важно лишь, чтобы у него хватало времени лично дать каждому из них указание. Как и в случае со Звериным шёпотом, перед Сородичем стоит выбор: общаться в животным на человеческом языке или издавать соответствующие животные звуки. Он сам выбирает то, что считает нужным.

С разрешения Рассказчика вампир может использовать эту Дисциплину во время затишья, отдавая приказы своим служителям из царства животных - если, конечно, выбранное животное способно справиться с поставленными задачами. (Чтобы выяснить, удалось ли отдать приказ, делается стандартная проверка Дисциплины, однако считается, что результат действует на протяжении всего затишья, несмотря на то, что обычно для поддержания приказа в течении нескольких дней вампиру пришлось бы проходить несколько проверок подряд). Например, вампир может приказать вороне следить за целью и её маршрутом, хотя, разумеется, он не сможет заставить её взломать компьютер жертвы или передать ему, о чём она разговаривала, поскольку это выходит далеко за пределы возможностей простой вороны. Независимо от того, сколько питомцев могут находиться в распоряжении вампира, во время затишья он может использовать только несколько из них. Это количество равно очкам Анимализма, которыми обладает Сородич.

Цена: —

Резерв: Внушительность + Знание животных + Анимализм — Самообладание животного

Действие: мгновенно

Отыгрыш: аналогично Звериному шёпоту

Вдобавок, если животное уже подчиняется другому вампиру, владеющему этой способностью, Повиновение требует оппозиционной проверки (в этом случае количество успехов персонажа должно превысить число успехов первого вампира).

Результаты проверки

Провал: Персонаж не может общаться с этим животным и отдавать ему приказы.

Успех: Животное выполняет указания персонажа, насколько позволяют его способности.

... Зов природы

Вампир достигает такого согласия со своим Зверем, что обретает способность издавать звериные звуки - шипение, вой, карканье и тому подобное, - призывая к себе всех животных определённого типа. Любое животное этого вида в пределах области подчиняется зову вампира, немедленно направляясь к нему с максимально возможной скоростью по самому прямому из всех путей, которые оно может найти. На зов откликаются только животные, способные слышать вампира, поэтому оглушённые, изолированные толстыми стенами или другими барьерами существа не откликаются на него. Вдобавок, на зов отвечают только природные виды животных - к примеру, на него не ответят адские гончие или горгульи (**см.стр. 339-341**).

Цена: 1 пункт Витэ

Резерв: Внушительность + Знание животных + Анимализм

Действие: мгновенно

Отыгрыш: Громкое и отчётливое произведение звуков, соответствующих выбранному типу животных.

Результаты проверки

Провал: Ни одного животного не появляется.

Успех: Зоной действия этого зова могут служить либо один квартал, либо одно городское здание, либо порядка 100 шагов по природной местности за каждый полученный успех. Другими словами, вампир, получивший один успех, способен призвать всех крыс, обитающих в этом квартале, здании или стошаговой зоне вокруг него, если игрок находится за пределами города.

Средние характеристики животных можно найти на стр. 202-203 **Mind's Eye Theatre Rulebook**.

.... Путешествие духа

Заглянув вплотную в глаза животному, персонаж может физически перейти в его тело и обрести над ним полный контроль, словно оно всегда принадлежало ему. Некоторые Сородичи полагают, что эта способность буквально переселяет душу вампира в тело животного - с чем, впрочем, редко согласны другие вампиры, не верящие в подобную мистику. Как бы то ни было, разум животного и его инстинкты полностью переходят под управление персонажа, и он способен делать в теле животного что ему заблагорассудится. Настоящее тело Сородича погружается в состояние, близкое к торпору, и во всех отношениях напоминает обычный труп.

Пока сознание персонажа не вернётся обратно, его физическую оболочку нельзя разбудить, какие бы способы ни применялись (хотя городские легенды Сородичей повествуют о духах, вселяющихся в такие тела и громящих всё вокруг). Между тем, в некоторых кругах Проклятых также можно услышать, что кое-кто из Сородичей, пристрастившись к тем чувствам, которые он испытывал в теле животного, в конечном счёте остался в них навсегда, забыв о своей истинной сущности.

Цена: 1 пункт Витэ

Резерв: Манипулирование + Знание животных + Анимализм против Самообладания животного

Действие: состязание

Отыгрыш: В случае успеха персонаж должен подобрать соответствующий костюм, жесты или таблички с описанием, которые будут указывать другим игрокам на его животную форму. На том месте, в котором остаётся лежать настоящее тело его персонажа, игрок прикрепляет карту или оставляет какой-нибудь подходящий символ. Кроме того, он должен начать подражать повадкам животного, которые могут сохраниться у него даже по окончании действия способности.

Результаты проверки

Провал: Персонаж проваливает состязание или вступает в ничью безо всякой возможности вселиться в животное.

Успех: Персонаж выигрывает состязание и вселяется в тело животного. В этой форме он может и дальше использовать Анимализм, но доступ к другим Дисциплинам для него закрывается.

Если игрок выигрывает состязание с числом успехов, превышающих значение Самообладания животного, то он получает полный контроль над собой, и его сознание не затуманивается. Если он побеждает, однако с равным или меньшим числом успехов (в сравнении с Самообладанием животного), то при выполнении любого действия, не соответствующего натуре животного, персонаж должен потратить одно очко Воли. В обратном случае его сознание наполняется звериными нуждами и позывами.

Кроме того, если персонаж выигрывает состязание, но получает число успехов, равное или меньшее, нежели Самообладание животного, то его сознание тесно переплетается с сознанием животного, и он сохраняет некоторые звериные повадки даже по возвращении в собственное тело. Пока игрок не потратит в общей сложности три очка Воли для избавления от такого дефекта (эти очки должны применяться к проверкам, как-

либо связанным со сложившейся ситуацией), персонаж продолжает думать и чувствовать в звероподобной манере. “Жёстких” технических правил в такой ситуации не существует, однако этот момент необходимо отыгрывать. Если персонаж не проявляет свою звериную натуру, Рассказчик может отнять определённое количество дальнейшего опыта персонажа или снимать его Волю автоматически, когда звериные повадки явно должны иметь место, однако не демонстрируются персонажем.

Пребывая в теле животного, персонаж может отходить от своего настоящего тела на любое желаемое расстояние, не получая урона от солнечного света. Однако он должен по-прежнему заставлять себя бодрствовать в светлое время суток (см. правила использования Человечности на **стр. 267**). Вампир может покинуть тело животного и вернуться в своё по желанию, независимо от расстояния. Если вампир погрузился в дрему из-за восхода солнца, это происходит автоматически. Если животное погибает, пока вампир находится в его теле, персонаж моментально погружается в торпор (некоторые верят, что в течение этого времени душа вампира пытается найти обратную дорогу к своему телу). Если физическое тело вампира уничтожают, его сознание остаётся запертым в теле животного, пока он не заснёт, в случае чего его дух растворяется в вечном забвении, и вернуть его становится невозможно.

Иногда - хотя и достаточно редко - случается, что вампир бросает своё физическое тело на столь долгий срок, что оно погружается в торпор от голода без "хозяина" внутри. Как только такое тело впадает в торпор или оказывается ввергнуто в него насильно, душа вампира автоматически возвращается в тело.

•••• Укрощение Зверя

Связь вампира со Зверем становится столь могущественной, что он обретает способность манипулировать не только меньшими существами, но и собственным Зверем - и Зверем других Сородичей.

Управление происходит не напрямую, как в случае с Повиновением или эффектами Доминирования. Напротив, Сородич обращается к самым инстинктам Зверя, вынуждая его - а вместе с тем и его носителя - вести себя определённым образом. Безусловно, даже при самых благоприятных обстоятельствах управлять Зверем - чрезвычайно опасно. Вампирам известны некоторые невезучие Проклятые, поплатившиеся за попытки контролировать Зверя в окружающих.

Жертвой должен быть вампир, находящийся в поле зрения персонажа. (Впрочем, если игрок применяет эту способность на себе, то это правило необязательно - он может применить способность, даже будучи в кромешной темноте или под ослепляющими эффектами). Игрок должен решить, собирается ли он пробудить в вампире безумие гнева или Ротшрек - или же успокоить одно из двух.

Цена: 1 пункт Витэ

Резерв: Манипулирование + Эмпатия + Анимализм против Самообладания + Силы Крови (чтобы воздействовать на других); Манипулирование + Эмпатия + Анимализм (чтобы воздействовать только на себя)

Действие: мгновенно (если на себя) или состязание с пассивным сопротивлением (если на других)

Результаты проверки

Провал: Возможен, если персонаж провалил свою проверку или ведёт состязание с меньшим счётом или вничью с противником. В любом случае попытка проваливается.

Успех: Обращённая на себя, эта сила провоцирует или успокаивает безумие гнева или Ротшрек самого персонажа. В обратном случае персонаж набрал в состязании больше успехов и может манипулировать Зверем другого вампира. Что бы ни вызывал персонаж, до окончания сцены используются стандартные правила безумия или Ротшрека.

Ясновидение

Эта могущественная Дисциплина наделяет Сородича феноменальной чувствительностью. Если на низших уровнях она только обостряет его чувства, то с повышением мастерства в этой способности вампир открывает для себя и абсолютно новые возможности. Говоря простым языком, эта Дисциплина позволяет воспринимать большой объём информации независимо от их источников: это могут быть образы, запахи, ауры, энергетические скопления - а в ряде случаев источником может считаться и разум другого существа. Вдобавок, Ясновидение позволяет проникать за иллюзии, созданные другими сверхъестественными силами для обмана, приманки или маскировки (см. врезку **“Столкновение воли”** ниже в этом разделе). От настоящего мастера Ясновидения практически не бывает секретов.

Время от времени эта необычная Дисциплина наделяет вампира экстрасенсорными или даже пророческими способностями. Они могут принимать форму коротких, быстро меняющихся образов, сильнейших чувств или просто тревожащих ощущений. Сородич не может влиять на такие эффекты, однако со временем – и новым опытом – он может научиться постигать их значение.

Впрочем, подобное усиление чувств имеет и отрицательные стороны. Всякий раз, когда персонаж использует Ясновидение (за исключением пятого уровня, Сумеречного путешествия), существует опасность, что его обострённые чувства будут повреждены мощнейшим источником. Неожиданные или ошеломляющие ситуации - наподобие громких выстрелов или прожекторов, бьющих в глаза, - могут лишить вампира сосредоточенности, если только он не преуспеет в проверке Решительности. Провал означает, что персонаж дезориентирован и до конца следующего раунда плохо понимает, где он находится и что происходит вокруг.



Столкновение воли

Хотя Ясновидение - исключительно сильная Дисциплина (особенно если говорить о её последних уровнях), её использование не всегда проходит безупречно. Другие сверхъестественные способности и воздействия могут искажать её эффекты или сопротивляться им, лучший пример чему - Затемнение, по многим факторам представляющее антипод Ясновидения. В сердце противостояния Ясновидения и Затемнения лежит столкновение воли сильнейших разумов - в силу того, что и та и другая Дисциплина основывается на могуществе интеллекта и черпает из него свою силу. Если персонаж обостряет чувства для проникновения за иллюзию Затемнения с помощью Ясновидения, делается проверка Сообразительности + Расследования + Ясновидения против Решительности + Скрытности + Затемнения. Кто набирает больше успехов, тот побеждает в противостоянии воли. В случае ничьей побеждает тот, кто защищается. Зачастую ничья означает, что вампир, скрывающийся под Затемнением, остаётся невидимым (поскольку инициатором выступает Сородич, использующий Ясновидение), однако это не всегда так. Если вампир применяет Затемнение на глазах у другого вампира, владеющего Ясновидением, то инициатором считается первый Сородич, поскольку это он пытается пропасть из виду, когда на него обращён чей-то взгляд.

Затемнение - не единственная сверхъестественная способность, искажающая чистоту Ясновидения. Например, персонаж, использующий Сумеречное путешествие, может быть увиден вампиром, использующим Обострённые чувства. В таких ситуациях нужно отталкиваться от системы, представленной выше, просто изменив соответствующие компоненты проверки: Сообразительность + Расследование + Ясновидение того, кто пытается увидеть невидимое, и Решительность + подходящий Навык + Дисциплина того, кто ему противостоит.



• Обострённые чувства

Активировав эту способность, вампир мгновенно оттачивает свои чувства до бритвенной остроты, вдвое увеличивая дальность своего восприятия и точность полученной информации. Обострённое зрение позволяет ему различать даже самые незначительные детали с огромного расстояния, а обострённое обоняние может привлечь внимание персонажа к тончайшему запаху алкоголя в дыхании смертного. При желании вампир может обострить только одно чувство вместо пяти, чтобы заранее обезопасить себя от нежелательных эффектов из посторонних источников. Обратите внимание, что персонаж по-прежнему может быть дезориентирован, независимо от того, все ли чувства были усилены в данный момент. (Также обратите внимание, что вампиры не дышат и потому не чувствуют запахов, если только намеренно не используют обоняние. Таким образом, сильные запахи не могут ошеломить их, если только игрок не давал заявку, что его персонаж использует нюх).

Чтобы избежать возможных недоразумений, игроки, активировавшие Обострённые чувства, должны делать руками стандартные знаки, принятые для обозначения усиленного слуха, зрения или других чувств, когда впервые входят в помещение или встречают другого игрока. Также они могут просто использовать внеигровые сообщения, когда решают усилить или ослабить действие этой способности.

Цена: —

Резерв: обычно никаких проверок не требуется. Игрок просто активирует силу и объясняет Рассказчику, что именно делает его персонаж и какое чувство используется в этой ситуации. В ответ Рассказчик сообщает ему, какую информацию получил персонаж. Единственная ситуация, требующая проверки, может возникнуть, если Рассказчик решает дать персонажу шанс почувствовать надвигающуюся опасность. В этом случае игрок добавляет очки Ясновидения к проверке на неожиданность ситуации (Сообразительность + Самообладание – больше подробностей на стр. 151 **Mind's Eye Theatre Rulebook**).

Помимо вышеописанных способов, Обострённые чувства можно отображать в игре при помощи карточек с надписью "Обострённые чувства" или "Обострённое чувство Н" (где Н - название определённого чувства), которые позволяют активатору этой силы узнать дополнительную информацию, недоступную персонажам с менее острыми чувствами. Эта способность позволяет Сородичу видеть в кромешной темноте.

Отыгрыш: Соответствующие жесты руками.

Действие: мгновенно

•• Чтение ауры

По достижении этой мистической способности вампир открывает свой разум для восприятия аур любых разумных существ. Бесчисленные оттенки и постоянно меняющаяся форма затрудняют подобное восприятие, так что у персонажа может уйти не один год на то, чтобы научиться понимать ауры с достаточной точностью. Хотя в аурах преобладают эмоции, одолевающие существо в данный момент, в них практически всегда можно различить и другие оттенки, которые проявляются в виде прожилок и разноцветных вспышек.

Подобный "внутренний цвет" существа меняется с каждой интеллектуальной или эмоциональной переменой в его состоянии, что образует в глазах вампира беспрерывно движущийся узор, уникальный для каждого из разумных существ, как отпечатки пальцев - для человека. Как правило, чем сильнее эмоции, тем интенсивнее проявляются эти цвета, однако и это правило может меняться в зависимости от бесчисленного количества факторов, определяемых ситуацией. Как бы то ни было, длительная практика помогает достичь совершенства, и настоящий мастер этой способности способен растолковать значение каждого завихрения и завитка в аурах окружающих.

В силу особенностей, свойственных различным аурам, эту способность можно использовать и для обнаружения других сверхъестественных существ. Так, ауры вампиров

чаще всего проявляются в крайне бледных оттенках, каким бы ни был их основной цвет. Ауры оборотней, напротив, практически ослепительны в своей интенсивности. Ауры магов наполнены искрами сверхъестественного могущества. Ауры призраков беспрерывно мерцают подобно гаснущим свечам.

Детальное описание всевозможных оттенков и настроений, отображающихся в цвете ауры, описаны в соответствующей таблице наряду с описанием аур различных сверхъестественных существ. Предполагается, что игроки, пользующиеся Ясновидением, должны выучить эти цвета после приобретения Дисциплины, в частности - чтобы помогать другим игрокам реагировать соответствующим образом. Для поддержания атмосферы и настроения истории другим игрокам также рекомендуется по возможности запоминать цвета аур. В противном случае, если игрок не умеет самостоятельно интерпретировать цвета, в игре допустимы прямые ответы с использованием непосредственных названий эмоций и/или потенциальных изменений в расположении духа наблюдаемого персонажа.

Цена: —

Резерв: Интеллект + Эмпатия + Ясновидение – Самообладание жертвы

Действие: мгновенно (обратите внимание, что хотя само действие и считается мгновенным, для различения оттенков ауры требуется далеко не беглый взгляд. Персонаж должен пристально вглядываться в ауру существа в течение полных двух раундов, чтобы получить необходимую информацию, хотя для того, чтобы определить, может ли он вообще увидеть её, достаточно одной проверки).

Отыгрыш: Проницательный, немигающий взгляд, направленный на цель. Вампир может медленно передвигаться, выполнять простые действия или перебрасываться с окружающими короткими репликами, однако он не способен браться за полноценные действия или участвовать в обстоятельном, требующем внимания споре.

Результаты проверки

Провал: Вампир просто не получает требуемой информации.

Успех: Персонаж способен различить столько цветов и оттенков ауры, сколько он получил успехов при активации Дисциплины. Игрок спрашивает наблюдаемого, присутствует ли в его ауре определённый цвет, конкретная эмоция или другой индикатор. Он не может спрашивать напрямую, к какому типу сверхъестественных существ тот принадлежит или присутствуют ли в его ауры следы негативных эмоций.

Если вампир, обладающий Ясновидением, становится свидетелем обмана, он может его почувствовать. Это относится как к прямой лжи, так и к тщательно подобранным словам, которыми говорящий хочет помешать собеседнику понять свои истинные намерения. В такой обстановке персонаж должен вступить в состязание Интеллекта + Эмпатии + Ясновидения против Самообладания + Силы Крови своего оппонента. Если ему удаётся получить больше успехов, он распознаёт обман. Для распознавания каждой новой попытки обмана требует отдельная проверка.



Состояние	Цвет
Страх	Оранжевый
Агрессия	Пурпурный
Гнев	Ярко-красный
Горечь	Коричневый
Спокойствие	Светло-голубой
Сочувствие	Ярко-розовый
Сдержанность	Бледно-лиловый
Подавленность	Серый
Желание/Похоть	Тёмно-красный
Недоверие	Светло-зелёный

Зависть	Тёмно-зелёный
Волнение	Фиолетовый
Щедрость	Розовый
Счастье	Ярко-алый
Ненависть	Чёрный
Идеалистичность	Жёлтый
Невинность	Белый
Влюблённость	Ярко-голубой
Одержимость	Ярко-зелёный
Грусть	Серебристый
Одухотворённость	Золотой
Подозрительность	Тёмно-синий
Замешательство	Пёстрый, стремительно изменяющийся цвет
Мечтательность	Броские мерцающие цвета
Диаблерист	Чёрные прожилки в ауре
Контроль/Доминирование	Слабая, приглушённая аура
Вампирическое безумие	Стремительное пульсирование
Сумасшествие	Гипнотические завихрения
Вампир	Аура бледного цвета
Оборотень	Интенсивно вибрирующая аура
Призрак	Мерцающая аура, покрытая бликами
Маг	Бесчисленные искорки в ауре



Сородич может читать ауру другого персонажа только один раз за сцену (хотя в случае успеха он может продолжать наблюдать за изменениями в его ауре, если будет вести себя, как было описано выше).

В случае, если Чтение ауры применяется для определения намерений возможных противников, эта способность дарует вампиру бонус к Инициативе, равный количеству успехов, полученных при активации. При этом вампир обязательно должен разговаривать с предполагаемыми противниками или видеть их за один раунд до начала схватки. Этот период времени позволяет вампиру увидеть, что ситуация не решится мирным путём, и подготовиться отреагировать соответственно.

Чтение ауры применяется на вампире, с которым персонаж связан кровными узами (см. стр. 237)¹¹

Возможна ситуация, в которой вампир видит ауру существа, захваченного кем-то другим: например, призрака или духа, вселившегося в тело смертного, или другого вампира, вошедшего в чужое тело при помощи какой-либо Дисциплины. В таких случаях наблюдателю, использующему Чтение ауры, становится видна душа существа, доминирующего над жертвой, - так, одержимый смертный может обладать вампирической аурой, а возможно, даже прожилками диаблери, если доминирующий Сородич действительно совершил Амарант.



Опциональное правило: Коварные существа

В тесной социальной среде, в которой ложь давно стала неотъемлемой частью общения, потенциал Чтения ауры к распознаванию обмана может привести к возникновению достаточно неприятных ситуаций. Сложнейшая мошенническая сеть

¹¹ Обратите внимание, что здесь имеется в виду *blood tie* (*Кровная связь*, см. стр. 233), а не *blood bond*.

разваливается в результате одной-единственной проверки. Продуманный план по свержению Князя виден тирану как на ладони.

Рассказчики при желании могут пользоваться правилом, согласно которому Чтение ауры, вместо того, чтобы напрямую наделять вампира пониманием того факта, что собеседник лжёт, открывает глазам наблюдателя лишь проскальзывающие оттенки обмана. Становится невозможным понять однозначно, было ли ложью последнее заявление собеседника или что конкретно он попытался скрыть. Учитывая глубоко укоренившуюся в обществе Проклятых паранойю, с точки зрения истории будет полезно превратить Чтение ауры лишь в эффективный индикатор обмана вместо непогрешимого детектора лжи.



*** Спиритическое прикосновение

Восприятие персонажа обостряется до такой степени, что он может получать психические образы, запечатлённые в предмете, просто подержав его в руке в течение нескольких секунд. Благодаря этим образам вампир может понять, кто в последнее время касался этого предмета, когда это происходило и что именно с ним делали.

Эти образы чаще всего проявляются в форме быстро сменяющихся, таинственных видений, растолкование которых, как и в случае с остальными способностями Ясновидения, может стать дополнительной задачей. Большинство образов (а вместе с ними - и большинство видений) связаны с последним, кто держал этот предмет в руке, однако это нельзя считать безусловным по двум причинам: во-первых, тот, кто держал его в течение продолжительного времени, оставляет более чёткий образ, чем тот, кто всего лишь коснулся его - даже если он был последним. А во-вторых, переживания, связанные с сильнейшими эмоциями - будь это ненависть, страсть или ужас, - чаще всего оставляют на предмете след в виде ярких образов, и такие следы могут затереть более свежие (однако менее значимые) эмоциональные переживания.

Всё, что требуется от вампира, стремящегося извлечь необходимую информацию, - это крутить предмет в руках (или просто крепко держать его) в течение нескольких мгновений, погружаясь в состояние лёгкого транса. В трансе вампир получает видения, связанные с объектом, и любое действие, прерывающее этот транс, блокирует и получение информации. Персонаж в достаточной степени понимает, что его окружает, чтобы при необходимости среагировать на опасность, не получив при этом никаких штрафов. Стоит ли говорить, что перед погружением персонажа в подобный транс следует поставить в известность группу Рассказчиков, чтобы они успели подготовить ответы на вопросы, которые наверняка возникнут у персонажа во время использования этой способности.

Как и в случае с применением других способностей Ясновидения, объекты или реквизит, доступные для изучения при помощи Спиритического прикосновения, можно пометить карточками, свидетельствующими, что при использовании на них этой способности игрок сможет получить ценную информацию.

Цена: —

Резерв: Сообразительность + Оккультизм + Ясновидение

Действие: мгновенно

Отыгрыш: Игрок изображает погружение в лёгкий транс. Персонаж смутно понимает, что происходит вокруг него, однако не может двигаться, говорить о чём-либо помимо видений, проносящихся в его сознании, или использовать Дисциплины. В случае нарушения этого правила транс пресекается.

Результаты проверки

Провал: Персонаж не видит никаких образов.

Успех: Успех позволяет вампиру понять, кто касался предмета последним или как выглядел его владелец, предоставляя образы или чувства, описывающие его последнее

прикосновение к предмету. В целом за каждый успех персонаж получает видение одного конкретного факта или события, связанного с прошлым этого предмета, хотя Повествователь может модифицировать это правило по собственному усмотрению.

Кроме того, эта способность позволяет заглядывать в прошлое других разумных существ. Для этого необходимо прикоснуться к существу, пройдя соответствующую проверку, если оно сопротивляется (см.стр. 157 **Mind's Eye Theatre Rulebook**). После этого персонаж вступает в состязание, используя свою Сообразительность + Оккультизм + Ясновидение против Решительности + Силы Крови субъекта. Тот защищается рефлекторно, не понимая, что кто-то заглядывает в события его прошлого. Если персонаж набирает больше успехов, он получает видение события из биографии своей жертвы в её интерпретации этих событий. Если вампир не указывает временные рамки или критерии отбора таких событий, то он видит самое последнее из тяжёлых, волнующих или страстных моментов, которые помнит жертва. Если же он сосредотачивается на конкретном временном периоде или событии, то проверка проходит со штрафом -1 за каждую ночь, прошедшую с того момента. Так, наблюдение за кормлением жертвы, которое происходило три ночи назад, накладывает на проверку состязания штраф -3.

Результаты проверки

Провал: Персонаж проигрывает или ведёт ничью в состязании. Он не получает никаких образов.

Успех: Персонаж набирает большее количество успехов. В этом случае сквозь его разум проносятся смутные и туманные образы, связанные с соответствующим событием или ситуацией. Он получает чисто интуитивное, общее представление о случившемся.



Возможные модификаторы Спиритическое прикосновения

+2	Способность направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (см. стр. 237)
+1	Персонаж когда-то уже использовал эту способность на данном предмете или субъекте.
—	Событие произошло недавно и связано с чем-то важным (например, персонаж изучает оружие убийства, использованное четыре часа назад, или изучает события доказанного преступления).
-1	Недавние, но незначительные события, или значительные старые (семейная реликвия в пыльном ящике).
-2	Эмоционально несущественные или давно забытые события и предметы (парадный костюм в магазине подержанной одежды).
-3	Эмоционально несущественные или бессвязные события и предметы (брелок с ключами, найденный жертвой пару недель назад).
-3	Персонаж пытается считать образы с жертвы или предмета, находясь в бою или другой стрессовой ситуации.



•••• Телепатия

Достигнув такого уровня сверхъестественного восприятия, персонаж обретает способность проецировать своё сознание в разум одной из ближайших жертв. Подобное действие создаёт плотную ментальную связь, при помощи которой Сорочич может неслышно общаться с жертвой и даже читать её поверхностные мысли. Вампир слышит каждую выхваченную мысль в качестве голоса в своей голове, и едва ли такое чувство можно назвать ненавязчивым. Тем не менее, эта сила предоставляет вампиру одно из

мощнейших орудий в его мистическом арсенале. При должной практике телепат может выведать практическую любую тайну у окружающих его разумных существ.

Эффективнее всего Телепатия проявляется при воздействии на разум смертных. Используя эту силу против обычных людей, персонаж способен поддерживать ментальную связь до тех пор, пока может на этом сосредотачиваться или пока жертва не выйдет из его поля зрения более чем на несколько секунд. Попытки проникнуть в разум сверхъестественного существа несказанно сложнее. Такую связь можно поддерживать только очень недолго, и всякий раз, когда персонаж хочет послать сообщение жертве или порываться у неё в мыслях, он должен снова налаживать с ней ментальный контакт.

Телепатические сообщения по умолчанию звучат в голове жертвы подобно голосу персонажа, если только игрок не решит (и не объявит) иначе. В таком случае он может передать сообщение абсолютно "нейтральным" тоном. Тем не менее, вампир неспособен имитировать чужой "голос" во время телепатического сеанса. Жертвы "нейтральных" сообщений понимают, что в их разум кто-то проник, однако не могут автоматически понять, кто это сделал. Обратите внимание, что вампир, читающий мысли жертвы вместо того, чтобы посылать сообщения, с этой целью считается "нейтральным" посетителем её сознания, поскольку он просто читает мысли своей цели, а не вступает с ней в диалог.

Цена: при контакте со смертными ничего не требуется; при контакте со сверхъестественным существом (если только оно не поддаётся вампиру сознательно) 1 очко Воли

Резерв: Интеллект + Коммуникабельность + Ясновидение – Решительность жертвы

Действие: мгновенно

Отыгрыш: Телепатическую коммуникацию лучше всего симулировать при помощи передачи записок с надписью "Телепатия" и/или соответствующими сообщениями. При необходимости игрок может приложить два пальца к виску и объявить: "*Телепатическое сообщение* <имя игрока-получателя>", а затем задать вопрос, ответ на который его интересует, или передать ему что-либо на словах. В любом случае, остальные игроки должны игнорировать этот диалог.

Результаты проверки

Провал: Персонажу не удаётся установить контакт с жертвой, и любая попытка установить его до конца сцены безуспешна.

Успех: Успех позволяет вампиру прочесть или внушить одну мысль в сознание жертвы. Более подробные ситуации с применением Телепатии можно увидеть в таблице возможных модификаторов.

Обратите внимание, что если Телепатия применяется на игровом персонаже, который чувствует, что его разум пытаются "оседлать" или прочесть, может потратить пункт Воли, чтобы пресечь действия телепата. Всякий раз, когда телепат передаёт кому-либо сообщение, жертва понимает, что эта мысль порождена не его сознанием; всякий раз, когда телепат пытается получить информацию из сознания жертвы, она проверяет Интеллект + Самообладание, чтобы заметить вторжение.



Возможные модификаторы Телепатии

+2	Способность направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (см.стр. 237).
—	Вампир пытается передать в сознание жертвы одно послание или мысль.
-1	Вампир сканирует мысли жертвы, пытаясь узнать, о чём она сейчас думает.
-1	За каждое отклонение, которым страдает жертва.
-2	Вампир пытается узнать о чём-то, о чём жертва в данный момент не думает.

Вампир пытается найти воспоминание или событие, спрятанное глубоко в подсознании жертвы.



•••• Сумеречное путешествие

Эту способность часто считают высшей степенью мастерства, которого может достичь вампир, практикующий Ясновидение. Она позволяет Сородичу проецировать своё восприятие за пределы физического тела. Его сознание начинает существовать само по себе, обретая возможность бродить по миру подобно призраку. Такая форма, часто носящая название "призрачного тела", неподвержена усталости и физическому урону и обладает способностью передвигаться с невероятной скоростью. Призрачные тела без труда погружаются в землю и могут добраться куда угодно в пределах лунной орбиты.

Цена: 1 очко Воли

Резерв: Интеллект + Оккультизм + Ясновидение

Действие: мгновенно

Отыгрыш: Игрок должен использовать стандартный жест "На другом уровне реальности", подняв один палец и указывая тем самым, что он существует на том же плане, на котором обитают души неупокоенных мертвецов.

Результаты проверки

Провал: Персонажу не удаётся выйти из тела, однако он может снова попробовать это сделать при любой возможности.

Успех: Персонаж отделяет свой разум от физической оболочки и может странствовать по всему миру.

Находясь в призрачном теле, вампир не может взаимодействовать с физическим миром или миром духов. Персонаж бесплотен даже в спиритическом смысле - он представляет собой всего лишь блуждающее сознание. Подобное состояние может иметь как преимущества, так и недостатки, поскольку для персонажа, с одной стороны, не существует препятствий, а с другой, он не может влиять на опасность, с которой может столкнуться.

Иногда на просторах мира могут встретиться два призрачных тела или же одно такое тело и настоящий призрак. Между ними возможно обычное общение, свойственное и материальному миру, однако физических или мистических обменов в ходе такой беседы производить невозможно.

Призрачное тело вампира невидимо для большинства материальных существ. Его могут интуитивно чувствовать (а иногда и видеть) лишь дети или животные. Другой Сородич, использующий Обострённые чувства или Чтение ауры, может засечь его, набрав больше успехов при оппозиционной проверке Сообразительности + Расследования + Ясновидения (со стороны наблюдателя) против Решительности + Оккультизма + Ясновидения (со стороны персонажа). Обе проверки проходят пассивно.

Вампир в таком состоянии неспособен пользоваться другими Дисциплинами. Его разум может видеть всё происходящее, но временная связь с этим телом, служащим проводником его проклятого состояния, слишком слаба, чтобы можно было использовать и другие силы.

Пока вампир путешествует в призрачном теле, его физическая оболочка остаётся там, где он её покинул, со стороны напоминая тело вампира, впавшего в торпор. Во время Сумеречного путешествия персонаж не чувствует, что происходит вокруг его материального тела. Если оно впадёт в торпор или подвергнется Окончательной Смерти, сознание вампира вернётся обратно в ту же секунду.

Тело вампира продолжает использовать Витэ каждую ночь, стараясь поддерживать своё существование. Если игрок пытается путешествовать в призрачном теле в дневное время, он должен пройти стандартную проверку Человечности (см.стр. 267). Если он

засыпает, то сознание возвращается в тело, и с наступлением темноты он просыпается уже в материальном мире.

Призрачное тело выглядит обнажённым, а также лишённым какого бы то ни было имущества. Персонаж может пользоваться в этой форме любым артефактом, составленным целиком из духовной материи, но никаких физических предметов он взять с собой не может. Аналогично, по возвращении в своё материальное тело персонаж не может управлять подобными артефактами, как и не получает вещей, найденных во время своего призрачного путешествия.

Вампиру, вышедшему за пределы своего тела, можно препятствовать мистическими средствами, лишая его возможности вернуться, или он сам может потеряться и не сумеет отыскать дорогу назад. Иногда даже можно услышать, будто физическую оболочку вампира могут занять настоящие призраки, оставив несчастного до скончания времён совершать своё Сумеречное путешествие. Потеряв своё тело (и не сумев найти другого, в которое можно вселиться), вампир с каждой ночью утрачивает один уровень Силы Крови. Если количество Силы Крови понизится до нуля, то фантомный вампир подвергнется Окончательной Смерти и растворится в забвении.

Возможные модификаторы

Обычно модификаторы в отношении этой способности не применяются, но Рассказчик может модифицировать проверки штрафами в один или два очка в том случае, если вампир проводит выход из тела в спешке - например, покидает его в момент Окончательной Смерти (в конце концов, лучше призрачное тело, чем полное небытие).

Стремительность¹²

Человеческие предания и легенды о ночных кровососах приписывают им нечеловеческую скорость, умение двигаться с такой быстротой, что человеческий глаз просто не в силах этого воспринять – а порой даже способность находиться в двух местах одновременно. Хотя многие из таких историй в значительной степени преувеличены, Сородичи, обладающие Дисциплиной Стремительности, способны двигаться намного быстрее любого смертного. Их очертания становятся размытыми, а все окружающие по сравнению с ними двигаются как при замедленной съёмке.

Учтите, что применение Стремительности выглядит откровенно сверхъестественно. Мало кто из Князей погладит Сородича по головке за использование Стремительности на глазах у множества любопытных смертных.

Цена: 1 пункт Витэ за раунд

Резерв: В отличие от множества других Дисциплин, проверка при использовании Стремительности не требуется. Вместо этого Дисциплина обеспечивает персонажа чередой преимуществ, многие из которых влияют на другие проверки.

Стремительность нельзя активировать чаще, чем один раз за раунд. То есть вы не можете потратить второй пункт Витэ и удвоить выгоды от применения Стремительности в один и тот же раунд, однако можете тратить Витэ в течение нескольких раундов, чтобы получать преимущества Стремительности на протяжении всего этого времени.

На протяжении тех раундов, когда у персонажа активирована Стремительность, пункты его Дисциплины вычитаются из резерва любых атакующих его персонажей, поскольку вампир движется намного быстрее обычного и по нему сложнее попасть. Этот штраф добавляется к бонусам от любой брони, которая надета на Сородича, использующего Стремительность, а также к его защите (при этом бонусы Стремительности, как и броня, не будут уменьшаться в зависимости от того, с каким числом атак столкнётся персонаж). Защита Стремительности действует даже против

¹² Описание этой Дисциплины, 2-5 уровней Кошмара, 3-5 уровней Доминирования и всех уровней Величия основано на адаптированном переводе Русской Борзой.

огнестрельного оружия. Так, если персонаж владеет Стремительностью 3 и активирует Дисциплину, от проверок любых нападающих будут отниматься три очка.

Кроме того, во время раундов с активированной Стремительностью персонаж получает бонус к Инициативе, равный очкам Дисциплины. Вышеупомянутый персонаж со Стремительностью 3 и Инициативой 5 на время тех раундов, когда у него активна Стремительность, будет обладать Инициативой 8.

И, наконец, активированная Стремительность выступает в качестве модификатора Скорости персонажа. Его Скорость Ходьбы увеличивается на единицу за каждый уровень Дисциплины. Если персонаж решает потратить свой раунд на бег, то очки Стремительности добавляются к его показателю Скорости Бега *до того*, как он будет удвоен. Другими словами, вампир, обладающий Стремительностью 3 и Скоростью Бега 12, при активированной Стремительности будет пробегать 30 шагов за раунд.

Действие: пассивное. Персонаж может “пожертвовать” собственным действием в раунд активации Стремительности, если противник действует раньше него, а вампир желает воспользоваться Стремительностью до того, как нападающий сделает свой шаг. Благодаря этому вампир получает бонус защиты Стремительности на более раннем этапе раунда. Бонус к Инициативе также добавляется незамедлительно - вполне возможно, помещая действие вампира раньше действия его врага по шкале Инициативы. Помимо этого, вампир получает бонус к Скорости на указанный раунд. Если в следующем раунде тратится ещё один пункт Витэ, чтобы Стремительность оставалась активной, все эти бонусы сохраняются. Персонаж не может использовать Стремительность в том же раунде, в котором его застали врасплох.

Пример: *Общая Инициатива Фавиана в этом бою равна 10. У его противника Джошуа - 13. Фавиан решает активировать Стремительность, чтобы избежать атак врага и быстрее на них реагировать. Он может активировать Дисциплину на 13 позиции в перечне Инициативы в качестве пассивного действия. Значение Стремительности у него равно 2, поэтому все направленные на него атаки в течение этого раунда автоматически получают штраф -2 в дополнение к штрафам от его Защиты и надетой брони. Его Инициатива также увеличивается до 12. Это не позволяет ему действовать раньше Джошуа, но он наступает тому на пятки.*

Если вампир не активирует Стремительность прежде, чем наступит его очередь Инициативы, все предыдущие действия, предпринятые другими персонажами, не отменяются. (Действия не изменятся только потому, что у вампира вдруг повышается позиция на шкале Инициативы.) Активировав Стремительность на позднем этапе хода, вампир лишается своего бонуса Инициативы на этот раунд. Кроме того, он получает защитные бонусы Стремительности лишь против атак, которые исходят от тех, кто расположен ниже по шкале Инициативы на этот раунд. Если Стремительность поддерживается активной и на следующий раунд, то бонусы Инициативы и защиты вампира действуют на всём его протяжении. Стремительность позволяет вампиру объявлять автоматический побег; только другое существо, обладающее Стремительностью или подобной сверхъестественной способностью, может помешать ему сбежать. Если на пути убегающего стоит другой персонаж с активированной сверхъестественной скоростью, то для того, чтобы обойти его, вампир должен обладать большей скоростью, чем блокирующий его персонаж. Если единственный выход из помещения полностью заблокирован, персонаж в любом случае не может объявить автоматический побег. Полностью заблокировать выход могут даже двое персонажей нормального человеческого размера. В другом случае Стремительность позволяет персонажу сбежать, проскользнув мимо блокирующего. В боевых сценах вы должны просто измерить расстояние до ближайшего выхода в шагах, а затем решить, может ли персонаж с активированной Стремительностью ускользнуть от других участников схватки.

Доминирование

Среди вампиров встречаются те, кто способен подавлять сознание окружающих силой своей колоссальной воли, влияя на их поступки и даже мысли. Любая попытка использовать Доминирование требует зрительного контакта с жертвой, а потому оно может использоваться только на одну жертву за раз и становится недоступным, если подобный контакт невозможен.

Доминирование не даёт персонажу способности доносить до других свои чувства или общаться без слов. Приказы должны быть отданы вслух, хотя Рассказчик может решить, что некоторые элементарные указания (например, *“Передвинься туда!”*, переданные соответствующим движением и побудительным выражением лица) можно отдавать жестами. Вне зависимости от того, насколько могущественен Сородич, ему не удастся отдать приказ жертве, которая не понимает, что от неё требуют – так, если жертва не понимает языка вампира, не может услышать его приказов или считает их абсолютно бессмысленными, то она не будет повиноваться.

Не забывайте, что жертвы Доминирования иногда могут понять, что с ними произошло. Это не значит, что они обязательно должны чувствовать тяготение чужой власти над своим разумом, однако в дальнейшем они могут удивиться, что же заставило их поступить тем или иным образом. Проницательные Сородичи – особенно из числа тех, кто и сам знаком с эффектами Доминирования, – скорее всего очень быстро поймут, что с ними произошло, и едва ли кому-нибудь из них доставит удовольствие мысль, что кто-то попросту их использовал. Большинство вампиров, владеющих Доминированием, отличаются сильным характером и склонностью к манипулированию, а потому стараются не повредить своей репутации легкомысленным обращением со своим излюбленным инструментом.

В особенной степени это касается Проклятых, замеченных в слишком частом использовании Доминирования. Подобная склонность свидетельствует о *слабости* – а нельзя забывать, что Сородичи – настоящие мастера по использованию чужих недостатков. Поэтому персонажи, систематически пользующиеся Доминированием, должны находиться на короткой ноге с другими вампирами или, напротив, занимать слишком грозную позицию и обладать беспрекословным авторитетом, которые не позволят другим Сородичам в открытую высказывать своё недовольство.

Доминирование куда эффективнее воздействует на обычных смертных, чем на других вампиров. Большая часть описанных здесь способностей предполагает сопротивление жертвы, которое выражается в защитной проверке с её стороны. А поскольку смертные лишены Силы Крови, большинство людей заметно проигрывают вампирам, когда имеют дело с этой Дисциплиной.

Вдобавок, Доминированием легче воздействовать на существ, привязанных к персонажу Узами Крови. Так, повелитель может использовать Доминирование (за исключением Приручения) на своего раба, не устанавливая с ним зрительного контакта, поскольку рабу достаточно просто слышать голос своего повелителя.

Разумные сверхъестественные существа, обладающие животными формами – наподобие оборотней – или способные принимать обличье животных, попадают в зону действия Доминирования, а не Анимализма. Таким образом, вампир, обладающий Доминированием, может использовать его на оборотне, даже если тот находится в форме волка. Аналогично, Анимализм не сможет подействовать на вампира, принявшего форму волка или другого животного. Анимализм бесполезен против разумных существ.

Обратите внимание, что любой уровень Доминирования, требующий зрительного контакта, куда труднее применить на жертве, если она не стоит неподвижно или иначе не обездвижена. Если жертва передвигается, то проверка активации Дисциплины проходит со штрафом -1 в дополнение к любым другим штрафам, возможным в этой ситуации.



Посмотри мне в глаза...

Поскольку вся Дисциплина вращается вокруг этого правила, однако живые игры не всегда проходят в хорошо освещённых местах, краткое резюмирование этого требования просто необходимо. Игрок должен наладить самый настоящий зрительный контакт со своей жертвой. Не посмотреть ей в лоб, не уставиться на одну из щёк и не засечь краем глаза кончик её носа: только буквальный зрительный контакт способен активировать действие Доминирования. И только в этот момент он может пройти проверку на эффективность способности. Если ему не удастся наладить визуальный контакт, он не может использовать эту Дисциплину. Кроме того, Дисциплину нельзя использовать на игроках, находящихся вне игры. Разумеется, опытные обладатели Доминирования могут прибегать к разным хитрым приёмам, чтобы заставить других игроков посмотреть им в глаза, однако в целом ожидается, что и та и другая сторона будет честно определять, когда визуальный контакт состоялся, а когда - нет.



• Приказ

Установив зрительный контакт с жертвой, вампир может отдать ей единственный приказ, ограниченный одним словом. Жертва должна выполнить его в ту же минуту. Команда должна быть ясной и прямолинейной - *замри, прыгай, беги, стой, лежи, кашляй, мигай* и тому подобное. Если команда неоднозначна или запутанна, жертва может выполнять приказ медленно или неудовлетворительно. Более того, команды всегда истолковываются в интересах жертвы (если это логично). Так, если жертва стоит на крыше у самого края, а вампир командует "*Прыгай!*", жертва начнёт подпрыгивать вверх и вниз вместо того, чтобы спрыгнуть. Впрочем, скорее всего она не станет прыгать вниз даже в том случае, если вампир найдёт способ сделать ей такое внушение. Под воздействием Приказа жертва не будет наносить себе вред, и откровенно самоубийственные приказы в духе "*Умри!*" просто не возымеют эффекта. Точно так же, команды наподобие "*Усни!*" будут действовать только тогда, когда жертва не чувствует смертельной угрозы. Вампир может убедить жертву заснуть при соответствующем указании, однако это не возымеет эффекта в разгаре сражения или в ходе допроса. Максимум, что в таком случае может сделать жертва, – это упасть без сознания, но и то не дольше, чем на один раунд. Существа, не обладающие возможностью подчиниться приказу - как, например, вампиры, получившие указание уснуть, - не поддадутся влиянию персонажа.

Вампир может произнести ключевое слово приказа в предложении, чтобы скрыть использование Дисциплины от окружающих. Он должен сделать особое ударение на таком слове, и жертва должна смотреть ему в глаза в тот момент, когда вампир отдаёт приказ. Посторонние могут заметить необычный нажим в голосе персонажа, однако лишь самые настороженные или знакомые с Доминированием сумеют понять, что именно произошло.

Цена: —

Резерв: Интеллект + Запугивание + Доминирование против Решительности + Силы Крови жертвы.

Действие: состязание; сопротивление происходит пассивно.

Результаты проверки

Провал: Персонаж проигрывает состязание или ведёт ничью. Жертва просто не подчиняется.

Успех: Персонаж выигрывает состязание. Жертва подчиняется его приказу дословно, но не утрачивается чувства самосохранения.

Если выполнение приказа требует времени – как в случае с командами “ждать” или “спать”, – персонаж выполняет их в течение нескольких раундов, равных успехам, полученным при активации Приказа.

Если эта Способность направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (**см.стр. 237**), то проверка делается с бонусом +2.

•• Гипноз

Эта способность лежит в сердце многих легенд о вампирах. Она позволяет Сородичу помещать собственные мысли и взгляды в сознание жертвы. Использование Гипноза требует не только зрительного контакта, но и сильнейшего сосредоточения наряду с тщательно подобранными словами – а потому ничто не должно отвлекать Сородича и его жертву. Внушённую мысль можно активировать сразу по окончании контакта (“*Иди туда и открой дверь*”) или отложить, указав, что именно активирует её в дальнейшем (“*Как только увидишь мужчину в синем пиджаке с красной розой на лацкане, опрокинь свою выпивку на него*”). Жертва должна понимать внушённую мысль. Как только идея или внушение достигли понимания жертвы, вампир может прекратить зрительный контакт.

Гипноз наделяет вампира способностью отдавать даже многосоставные и долгосрочные приказания вроде слежки за некоей персоной с составлением заметок и возвращением к вампиру первого числа следующего месяца с готовым отчётом. Жертве может быть передано только одно внушение.

Цена: —

Резерв: Интеллект + Экспрессия + Доминирование против Решительности + Силы Крови жертвы.

Действие: состязание; сопротивление происходит пассивно. Если способность направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (**см.стр. 237**), то к проверке добавляется бонус +2.

Результаты проверки

Провал: Персонаж проигрывает состязание или ведёт ничью. Жертва просто не подчиняется.

Успех: Персонаж выигрывает состязание. Жертва старается выполнить приказание на пределе своих возможностей.

Этот эффект длится до тех пор, пока жертва не выполнит приказания или пока вампир не встретит Окончательную Смерть или не погрузится в торпор. Невыполнимые задачи в духе “*Пересчитай каждую песчинку на этом пляже*” проваливаются автоматически. Равным образом, слишком абстрактные приказания наподобие “*Никогда мне не лги*” не сработают. Вампир, прибегающий к Гипнозу, должен отдавать чёткие указания, имеющие форму одиночного пакета инструкций, каждую из которых жертва сможет выполнить за нормальные сроки. Кроме того, Гипноз неспособен принудить жертву к прямому причинению вреда самой себе. Так, приказ “*Заготовь деревянный кол и пробей им своё сердце на следующей неделе*” не сработает. Если в ходе выполнения приказа жертва чувствует, что подвергает себя опасности или идёт вразрез со своими моральными установками, она может сделать проверку Решительности, чтобы вырваться из-под контроля вампира. Эта проверка провоцирует состязание. Количество набранных успехов должно превысить число успехов, полученное вампиром при активации этой способности.

Какой бы сильной ни была воля вампира и сколько бы успехов он ни набрал, он не может приказать жертве наносить себе явный вред. Таким образом, приказ покончить с собой не возымеет эффекта, хотя приказы, которые с точки зрения здравого смысла должны навредить ей (например, “*Ты должен зайти в тот притон и пристрелить парня в красной рубашке*”) вполне возможны – однако они провоцируют вышеописанную проверку Решительности.

Если вампир пытается загипнотизировать жертву, которая уже выполняет другое внушение, игрок должен сравнить число успехов, полученных при своей проверке, с количеством успехов, набранных при предыдущем внушении. Если больше успехов набирает игрок, то предыдущий Сородич теряет власть над жертвой, а его приказ заменяется волей её нового хозяина. Если же он проигрывает, то жертва выполняет старый приказ, никак не реагируя на новый. Если состязание оканчивается ничьей, то старый приказ считается сильнее, чем новый. Вдобавок, Сородич, пытающийся заменить приказ другого вампира своим, обязан набрать больше успехов при проверке, чем получает жертва при защитной проверке Решительности + Силы Крови.

*** Забывчивое сознание

Вампир, владеющий этой способностью, может в буквальном смысле проникнуть в сознание жертвы, забрав или изменив её воспоминания по своему усмотрению. Для этого, как и в случае со всеми эффектами Доминирования, требуется установить зрительный контакт. Забывчивое сознание не обеспечивает телепатического контакта. Вампир действует скорее как гипнотизёр, задавая жертве прямые вопросы для получения нужных ответов, а затем детально описывая новые воспоминания, которые он желает ей внушить. Незначительные изменения вроде попыток затуманить краткие и недавние воспоминания достаточно просты (и крайне эффективны при устранении следов кормления или иных нарушений Маскарада). Более обширные изменения, вплоть до внедрения полностью переработанного прошлого и личности в сознание жертвы, также возможны, хотя и требуют куда больших усилий.

Подсознание жертвы борется со внедрением ложных воспоминаний, поэтому степень детальности новых воспоминаний напрямую влияет на то, насколько хорошо жертва их принимает. Неполные или упрощённые “воспоминания” разрушаются намного быстрее и легче, чем те, которые описывались в деталях. Скажем, внушение *“Вы приехали домой и провели отвратительный вечер”* вряд ли продержится долго. Намного эффективнее сработает внушение в духе: *“Вы поздно ушли с работы из-за изменений, которые клиент в последний момент внёс в проект. Тем не менее, вы всё равно умудрились застрять в пробке на 25 минут и были изрядно раздражены тем, сколько времени проторчали на шоссе. По радио даже не передавали хороших песен. В трёх кварталах от дома коп задержал вас за проезд на „кирпич“. Хотя он всего лишь сделал вам предупреждение, это стало ещё одной неприятностью. Еда, размороженная в микроволновке, была ужасной, по телику показывали фильм со старой звездой, которая вам не нравится, а новости нагоняли тоску. Наконец вы с отвращением выключили телевизор и пошли спать”*.

Таким образом, для действительно эффективного использования Забывчивого сознания требуется значительная аккуратность и терпение, а также умение тщательно и основательно продумывать всё наперёд. Довольно просто пройти по воспоминаниям жертвы и стереть недавние события, даже толком не понимая, что там происходило, однако такие действия создадут провал в её памяти, что может привести к последующим проблемам. Большинство людей не слишком-то уютно себя почувствуют, осознав, что пропали воспоминания о нескольких часах или даже о целой ночи, и вполне вероятно, что они попытаются выяснить, что случилось. И даже новые воспоминания, внедрённые персонажем, вряд ли будут настолько же чёткими, как изначальные, и их можно будет разрушить или хотя бы выявить при тщательном изучении. Скажем, жертва может и не вспомнить, что на неё напал вампир, но может помнить, что её кусали, приписывая это нападению животного или паука. Более живые воспоминания могут возвращаться в виде фрагментов во сне или всплывать под воздействием необычных обонятельных раздражителей или произнесённых фраз. Могут пройти недели и даже годы, прежде чем жертва разберётся в значении этих проблесков, но даже самые успешные манипуляции с памятью далеки от совершенства - или же очень недолговременны.

Также персонаж может использовать Забывчивое сознание, чтобы чувствовать, не были ли чужие воспоминания изменены подобным образом, и применять собственную способность, чтобы извлекать и восстанавливать изначальную память. Сородич не может применять эту способность, чтобы восстанавливать собственные утраченные или изменённые воспоминания.

Цена: —

Резерв: Сообразительность + Убеждение + Доминирование – Решительность жертвы.

Действие: продолжительное (1-100+ успехов, в зависимости от сложности и детальности воспоминаний; каждая проверка отражает пять минут ментальных манипуляций).

Результаты проверки

Провал: Попытка оказывается безуспешной.

Успех: Персонаж успешно изменяет или блокирует воспоминания.

Даже один успех успокаивает жертву на весь тот срок, который потребуется для завершения процесса. И вампир, и его жертва во время применения данной способности должны пребывать в относительной безопасности и спокойствии; скажем, Дисциплину нельзя использовать, чтобы успокоить кого-то, участвующего в бою.

Для того, чтобы восстановить украденные или ложные воспоминания или ощутить, что воспоминания были изменены, персонаж должен владеть Доминированием на том же или на более высоком уровне, чем вампир, изначально вмешавшийся в разум жертвы. В таком случае игрок проходит состязательную проверку для каждой стадии продолжительного действия, сравнивая его с попыткой предыдущего вампира, и должен набрать больше успехов, чем его предшественник.

Возможные модификаторы

- | | |
|----------|--|
| +2 | Способность направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (см.стр. 237). |
| -1 до -3 | Описание новых воспоминаний, которое дал персонаж, недостаточно детально. |

•••• Приручение

С помощью постоянных, едва заметных шёпотов, неразличимых намёков и регулярного, продолжительного процесса манипулирования вампир может понемногу сделать жертву значительно более открытой к внушениям. Приручение обычно используют лишь на любимых или наиболее ценных слугах и по прошествии достаточного времени она упрощает попытки Доминирования со стороны персонажа, при этом усложняя попытки применения этой Дисциплины со стороны других Сородичей. Добиться такой полной власти даже над самым слабым сознанием – непростая задача, и обычно на её завершение уходят недели и даже месяцы.

Хотя слуги, прошедшие Приручение, будут беспрекословно верны, вместе с тем они утрачивают значительную часть способностей мыслить самостоятельно и их индивидуальность замещается навязанной им волей. Они выполняют приказы буквально и дословно, редко демонстрируя воображение, самостоятельность решений или умение действовать по собственной инициативе. Некоторые Сородичи обнаруживают, что после достаточно долгого периода действия этой способности слуги становятся похожими на живых мертвецов куда больше, чем их хозяин.

Жертвами Приручения могут стать смертные, рабы, другие вампиры или иные сверхъестественные существа, если только удастся воздействовать на их разум в течение достаточно долгого времени.

Цена: 1 очко Воли за проверку

Резерв: Сообразительность + Обман + Доминирование против Решительности + Силы Крови жертвы.

Действие: состязание и продолжительное (6-15+ успехов; каждая проверка соответствует одной неделе ментальных манипуляций; сопротивление происходит пассивно).

Результаты проверки

Провал: Персонаж проигрывает или ведёт ничью в состязании, и попытка оказывается безуспешной.

Успех: Персонаж побеждает в состязании и продвигается в своих попытках подавить волю жертвы.

Приручение не оказывает никакого механического эффекта до тех пор, пока не будет набрано пять успехов сверх значения постоянной Воли жертвы. (Если у жертвы Воля равна 6, то Приручение начнёт действовать, когда будет набрано 11 успехов). Как только эта планка взята, последующие попытки применения персонажем Доминирования (в том числе и последующие попытки Приручения) против жертвы получают бонус +1, а любые попытки других Сородичей применить против неё Доминирование получают штраф -1. За каждые последующие 5 успехов бонус и штраф возрастают на единицу, до максимума +5 и -5. Количество набранных успехов отмечает Рассказчик, а не игрок.

Как только бонус персонажа вырастает до +3, ему больше не требуется заглядывать жертве Приручения в глаза при использовании любых способностей Доминирования, хотя попытки отдать приказ без личного контакта или посредством дополнительных устройств (например, по телефону) будут производиться со штрафом -5.

Жертвы этой способности не понимают, что с ними творится, если только сами ей не владеют. Рассказчик может позволить жертве или кому-нибудь из её близких пройти проверку Сообразительности + Оккультизма, чтобы заподозрить неладное. Если проверка неудачна, то процесс Приручения можно продолжать беспрепятственно. Если проверка успешна, то можно попытаться прервать процесс. Если вампир, использующий Приручение, особенно аккуратен при внушении мыслей и установок, то проверка Сообразительности + Оккультизма может производиться со штрафом -1. Прерывание процесса может заключаться в бегстве от вампира или удерживании жертвы от встреч с вампиром, пока ещё не набрано достаточно успехов.

Вырвать жертву из-под власти Приручения уже после того, как набрано достаточное число успехов, возможно, хотя и невероятно трудно. Если жертву изолировать от её хозяина на количество недель, равное удвоенному значению бонуса Приручения, уже набранного хозяином, бонус уменьшается на единицу. Допустим, что жертву приручали долгое время, и её хозяин добился бонуса +4. Если жертву удерживать в полной изоляции от её хозяина в течение восьми недель, бонус снизится до +3. Ещё шесть недель, и он снизится до +2 и так далее. В течение этого периода личность и творческие способности жертвы потихоньку восстанавливаются, хотя она по-прежнему переживает периоды апатии, депрессии и отчаяния. В ходе как минимум первых нескольких недель жертва скорее всего будет предпринимать попытки вернуться к своему хозяину. До тех пор, пока жертва полностью не освободится, вампир с ужасающей лёгкостью сможет восстановить свою власть над нею, поскольку он наверняка ещё очень долго будет владеть бонусом к попыткам Доминирования. Рассказчик может изменить эти сроки, чтобы приблизить игровое время к реальному.

Если жертва этой способности также является и рабом вампира, то все успехи в проверках Приручения удваиваются. Так что если вампир желает промыть мозги собственному гулю и получает три успеха при проверке на программирование жертвы, в действительности он добивается шести успехов в данной попытке Приручения.

Если способность направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (**см.стр. 237**), то добавляется бонус +2.

Обратите внимание, что порабощение неигровых персонажей воспринимается игроками с меньшим трепетом, чем попытка взять под контроль их собственных протагонистов. А потому вы рискуете разочаровать других игроков, использовав эту

способность на их персонажах и ограничив тем самым их пространство для отыгрыша. Поэтому (если только Рассказчик согласен с таким решением) вместо того, чтобы превращать других игровых персонажей в бездушных слуг, вампир, использовавший эту способность, может сделать их своеобразными “Манчжурскими кандидатами”, которые будут мыслить и действовать в соответствии с собственной волей за исключением тех ситуаций, в которых они получают своего хозяина прямой приказ.

В таких ситуациях они не утрачивают собственной воли, а просто перенимают часть личности своего хозяина, включая его привычки и даже особенности мышления. За каждое дополнительное очко, полученное при проверке Доминирования, вампир передаёт жертве одну из явных привычек или особенностей своей личности. Жертва активно отыгрывает эти качества всякий раз, когда вампир отдаёт ей прямой приказ. Явные поведенческие изменения могут выражаться в акценте, лексике, излюбленных выражениях, характерном смехе, жестах, положении тела, нервных привычках (вроде грызения ногтей) и так далее. Жертвы, пробывшие в услужении у вампира уже продолжительное время или получившие долгосрочный приказ, могут даже подсознательно одеваться или действовать подобно хозяину. В сущности, при выполнении его приказов (особенно связанных с личностью самого вампира) большинство прирученных жертв начинают напоминать жуткие отражения своих повелителей. Если Сородич не обладает достаточным количеством характерных черт, Рассказчик может позволить жертве усилить изображение одной или двух существующих за каждое призовое очко, набранное её повелителем. Таким образом, если по-настоящему заметной привычкой в поведении Сородича было только грызение ногтей, то при +1 бонусном очке жертва может только рассеянно прикасаться к ним в самых стрессовых ситуациях, в то время как при бонусе +4 она будет отчаянно грызть их даже в тех ситуациях, в которых этого не делал бы сам повелитель.

Стоит отметить, что жертва осведомлена о новоприобретённых привычках не более, чем о других эффектах Приручения, а потому в большинстве случаев будет списывать их на случайности или собственные причуды до тех пор, пока не получит убедительных доказательств гипноза со стороны повелителя (для этого требуются очевидные доказательства, способные привести жертву в чувство и позволить ей высвободиться из-под контроля вампира). Если только персонаж не подвергся по-настоящему интенсивному Приручению, игрок не имеет права отыгрывать новоприобретённые привычки в такой гротескной манере, чтобы его товарищи по котерии или другие Сородичи поняли, что с ним что-то не так. Рассказчикам следует дисциплинировать таких игроков при малейших признаках гротескного отыгрыша. В конце концов, они должны быть благодарны уже тому, что им позволили отыгрывать свою роль вместо того, чтобы притворяться безвольными зомби.

Вампир, активировавший Доминирование, должен внедрить в разум жертвы описание условий, при которых та обязана выполнить приказ. Обычно такое внушение гарантирует, что жертва будет повиноваться вампиру всегда, когда тот будет оказываться в серьёзной опасности или бедственном положении. Только длительное время, потраченное другим вампиром для изучения разума жертвы при помощи Телепатии и Забывчивого сознания, может обнаружить вложенные в его разум механизмы, показывающие степень манипулирования её волей.

Учитывая длительность этой способности, Рассказчику и обоим игрокам рекомендуется совместно обсудить, какие черты повелителя перейдут к жертве и как она будет им подражать. Обратите внимание, что такой подход к отыгрышу этой способности не должен быть менее эффективен с точки зрения игромеханики, чем стандартный вариант проявления силы. Меняется только изображение её эффекта в ходе игры.

•••• Одержимость

На этом уровне у вампира уже нет нужды полагаться лишь на словесные команды и ограниченное понимание. Глубоко заглянув в глаза жертвы, он может полностью заместить её душу собственной, вселившись в неё подобно злему духу.

Как только Сородич подавил волю жертвы, он в буквальном смысле вселяется в её тело, заняв его и управляя им, словно своим собственным. Смертный впадает в состояние, напоминающее диссоциативную фугу, и воспринимает происходящее как во сне - разрозненными фрагментами. Сородич переживает совершенно противоположное. Его сознание вселяется в жертву, а собственное тело впадает в состояние, напоминающее торпор, становясь неотличимым от настоящего трупа. Вампир в любой момент может покинуть чужое тело и вернуться в собственное, независимо от разделяющего их расстояния, но пока он этого не сделает, его личная физическая оболочка будет абсолютно беспомощна.

Сородич не может таким образом вселиться в другого вампира, вне зависимости от своей Воли и разницы в Силе Крови. Лишь смертные могут стать жертвами Одержимости, хотя иногда можно услышать и о вселении в магов или Люпинов. Если подобные переселения и возможны, то сверхъестественные силы таких существ остаются недоступны вампиру, поскольку он просто не представляет, как можно привести в движение эти непостижимые механизмы.

Цена: 1 очко Воли

Резерв: Интеллект + Запугивание + Доминирование против Решительности жертвы.

Действие: состязание и продолжительное (см. ниже); сопротивление происходит пассивно.

Отыгрыш: Для отображения обмена телами игрок должен повесить на себя соответствующую табличку, сменить костюм или изобрести какой-нибудь другой способ осведомления окружающих о произошедшей перемене. Место, в котором лежит его настоящее тело, необходимо отметить каким-нибудь символом или карточкой с описанием, предупреждающей всякого, кто наткнётся на это место, о том, что он видит.

Результаты проверки

Провал: В каждый из раундов, в котором вампир проигрывает или ведёт ничью в состязании, жертва может попытаться сбежать. Если вампир успешно возобновляет процесс в течение той же сцены, состязание продолжается с той самой точки, где оно остановилось.

Успех: Персонаж побеждает в состязательной проверке и набирает достаточно успехов в попытке полностью захватить контроль над жертвой.

Как только персонаж набирает число успехов, превышающее Волю жертвы, он может захватить её тело. Персонаж может предпринимать любые желаемые действия, удаляться от своего родного тела на любое расстояние и, находясь в теле смертного, оказывается неуязвим для солнечного света, хотя по-прежнему должен предпринимать усилия, чтобы бодрствовать днём (см. раздел “Человечность” на стр. 267). Он может в любой момент покинуть чужое тело и вернуться в собственное, вне зависимости от расстояния. Это происходит автоматически, если вампир не справляется с дневной дремотой. Любые повреждения, нанесённые телу носителя, также наносятся и родному телу вампира. Если носитель умрёт в то время, пока вампир всё ещё находится внутри него, Сородич немедленно впадёт в торпор. (Некоторые верят, что в течение этого времени его душа пытается найти дорогу к родному телу.) Если физическое тело Сородича уничтожат, он будет заперт в теле смертного до тех пор, пока не заснёт, и в этот момент его душа канет в забвение и её уже нельзя будет вернуть. Любая попытка “заново Обратить” дух вампира, запертый в теле смертного, приведёт к Окончательной Смерти.

Освободившись от вселившегося в них вампира, некоторые смертные немедленно приходят в себя; другие впадают в кому или получают травматические психозы на несколько дней или даже недель, пока окончательно не поправятся.

Поскольку вампир ощущает всё, что чувствует его физическое тело - пробует пищу, нежится под солнцем, - многие впадают в наркотическую зависимость от подобного состояния и проводят в людских телах больше времени, чем в своих собственных. Бывает, хотя такое встречается крайне редко, что вампир покидает своё физическое тело на такой долгий срок, что оно от голода погружается в торпор. Если покинутое тело вампира впадает или насильно погружается в торпор, то дух вампира автоматически возвращается в свою физическую оболочку. Вселившись в чужое тело, вампир не может использовать никакие Дисциплины или сверхспособности - не свои, ни своей жертвы. Вампир подчиняется всем ограничениям своего временного тела, сохраняя только Ментальные Атрибуты и Преимущества в дополнение к Ментальным и Социальным Навыкам. Остальные характеристики определяются телом жертвы, хотя важно помнить, что вампир сохраняет свои Преимущества. Другими словами, если вампир, обладающий Амбидекстрией, вселяется в тело гуля, тот также будет обладать Амбидекстрией на время действия Дисциплины.

Величие

Одна из самых легендарных способностей Проклятых – их умение пробуждать, контролировать и направлять чужие эмоции, и в особенности – эмоции смертных. Возможно, Величие является самой разносторонней из Дисциплин, поскольку формы её возможного проявления и способы использования многочисленны и чрезвычайно разнообразны. Чем сообразительнее вампир, использующий Дисциплину, тем больше пользы он сможет извлечь из каждого её уровня. В отличие от некоторых других Дисциплин, Величие можно применять сразу против целой толпы, что делает его ещё более могущественным (в умелых руках). Единственное условие при использовании большинства эффектов Величия – требование, чтобы толпа могла видеть персонажа. Зрительный контакт не обязателен, как и способность слышать вампира (хотя, безусловно, хуже от этого не будет).

Слабость Величия в том, что объекты сохраняют свободу воли. В отличие от жертв Доминирования, выполняющих приказы вампира практически машинально, объекты, находящиеся под воздействием Величия, просто эмоционально предрасположены делать то, к чему их подталкивает данный эффект (или его источник). Хотя сохранение личности и делает жертв более пригодными для выполнения долгосрочных задач, это также означает, что обращаться с ними нужно куда аккуратнее, чем с объектами Доминирования. Если вампир дурно обращается с жертвой Величия, она будет отвергать и подавлять в себе то, к чему её побуждают эмоции, для того чтобы действовать наиболее подходящим для себя образом. Напротив, при хорошем обращении можно даже убедить жертву действовать наперекор её собственным интересам.

Любой смертный может сопротивляться Величию в течение одного раунда, если потратит пункт Воли и пройдёт успешную проверку Самообладания (однако потраченный пункт Воли не добавляет трёх очков к проверке). Эта проверка проходит пассивно. Если он неудачен, пункт Воли списывается, а жертва всё равно остаётся под воздействием Дисциплины. В случае успешной проверки жертва может попытаться воспользоваться обрётённой “свободой” и сбежать от вампира, чтобы больше не попадать под его влияние. Если же смертный остаётся рядом с Сородичем, то он просто неподвластен эффекту в течение одного раунда, а на следующий раунд действие Величия возобновляется. Вампиры сопротивляются этим эффектам примерно таким же образом (потратив пункт Воли), но к их проверке Самообладания добавляется Сила Крови. Вдобавок, вампиры с более высокой Силой Крови, чем у персонажа, использующего Величие, могут сопротивляться действию эффекта в течение всей сцены, потратив пункт Воли и пройдя успешную проверку Самообладания + Силы Крови.

В целом, те из Сородичей, кто активно осваивает эффекты Величия, осознают, что пряником можно добиться куда большего, чем кнутом. Те, кто предпочитают

пользоваться Величием, часто считают Доминирование (которое называют “оборотной стороной Величия”) топорным и грубым и будут пользоваться им только в случае крайней необходимости.

• Благоговение

Эта способность позволяет персонажу выглядеть куда более обаятельным и притягательным, чем обычно. Сила его личности расходится вокруг подобно волнам, побуждая людей тянуться к нему, словно мотыльков к огню. Вероятно, лучшее из проявлений Благоговения - это его неоценимая помощь при публичных выступлениях или дебатах. Что бы ни говорил вампир, люди склонны с доверием относиться к его словам и взглядам, и даже самые непреклонные оппоненты с готовностью выслушают его. Благоговение может полностью развернуть ход напряженных переговоров, заставив стрелки весов сместиться от позиции “возможно” к позиции “безусловно”.

Как и в случае с другими эффектами Величия, Благоговение не помогает в критической обстановке. Личная безопасность превыше всего, и поднявшаяся суматоха заставит отвлечься даже самых внимательных слушателей. Те, кто поддался харизме вампира, обычно помнят, как хорошо им было в его присутствии, и в дальнейшем будут реагировать на персонажа соответствующим образом.

Цена: —

Резерв: Внутренность + Экспрессия + Величие

Действие: мгновенно

Отыгрыш: Для того, чтобы способность возымела действие, персонаж должен произнести "Благоговение!" в начале своей речи или той сцены, в которой он планирует использовать способность. Затем он должен быстро посчитать количество целей. Любые наблюдатели становятся потенциальными жертвами Дисциплины.

Жертвы должны уделить как можно больше внимания говорящему. Они начинают прислушиваться к каждому его слову и смеяться над любой его шуткой на протяжении всей дискуссии, в которой было использовано Благоговение. После этого они продолжают проявлять к нему интерес до самого конца ночи, хотя и не обязаны лебезить перед ним.

Результаты проверки

Провал: Персонажу не удаётся воздействовать на окружающих своей необычайной харизмой. Он может использовать эту способность только с началом следующей сцены.

Успех: Персонажу удаётся успешно обворожить аудиторию своей неотразимой харизмой. Те, кто попадает под эффект Благоговения, восхищённо заискивают перед вампиром. До конца ночи любые социальные проверки, которые он проходит против них, получают бонус, равный количеству успехов, набранных при проверке активации Благоговения. Этот бонус применяется только к обычным социальным проверкам - например, к угрозам, попыткам соблазнения или увещанию слушателей. Дисциплины и другие сверхъестественные способности, основанные на социальных характеристиках, не получают подобного бонуса от Благоговения. Попав под воздействие Благоговения, по его окончании жертвы приобретают иммунитет к новым попыткам использовать эту способность со стороны того же вампира до конца вечера.

Персонаж может использовать Благоговение только на сразу всех присутствующих (список рекомендуемых модификаторов см. ниже). Персонаж не может применить Благоговение на отдельную личность в толпе. Он просто “включает чары” и позволяет им делать своё дело. Даже если в толпе встречаются те, кто уже приобрёл иммунитет против Благоговения в отношении этого Сородича, эти люди по-прежнему засчитываются при определении размера толпы (см. список модификаторов). Тем не менее, эта способность не оказывает на них никакого воздействия, независимо от результатов проверки.

Возможные модификаторы

— Персонаж пытается воздействовать Благоговением на одного индивидуума.

- 1 Персонаж пытается воздействовать Благоговением на двух индивидуумов.
- 2 Персонаж пытается воздействовать Благоговением на шестерых индивидуумов.
- 3 Персонаж пытается воздействовать Благоговением на 20 индивидуумов.
- 4 Персонаж пытается воздействовать Благоговением на огромное количество народа, находящегося в непосредственной близости от него (аудитория, толпа)

•• Откровение

Сородич, владеющий данной способностью, настолько притягателен и внушает такое доверие окружающим, что они забывают об осторожности и делятся с ним глубоко личными переживаниями и тайнами. Несколько лестных или сочувственных слов или искренний взгляд вампира способны заставить жертву забыть о благоразумии и страхе, вызывая у неё желание поделиться своими чувствами и секретами в порыве любви или откровенности. Эта способность может оказать на жертву эффект только в достаточно интимной обстановке. Она не станет изливать душу перед целой аудиторией, хотя и расскажет о своих прегрешениях небольшому количеству собравшихся в укромном уголке комнаты.

Жертва должна быть предрасположена к тому, чтобы рассказать что-либо вампиру после активации этой способности. В то время как молчаливые люди всё-таки начинают давать вампиру признания, персонаж не сможет ничего вытянуть из того, кто сознательно избегает любых диалогов и старается особенно не болтать. Разумеется, вампир может применить свои естественные способности или другие методы воздействия на сознание, однако это уже предмет отдельного обсуждения.

Цена: 1 пункт Витэ

Резерв: Манипулирование + Убеждение + Величие против Самообладания + Силы Крови жертвы.

Действие: состязание; сопротивление происходит пассивно

Результаты проверки

Провал: Персонаж проигрывает или получает ничью в состязании. Он может предпринять попытку снова.

Успех: Вампир побеждает, набрав в состязании больше успехов, и жертва изливает перед ним душу. За каждый полученный успех вампир узнаёт из уст своей жертвы какой-либо значимый факт.

Вампир может пользоваться этой способностью на одной и той же жертве только один раз за сцену.

Пусть с помощью этой способности вампир и может получить необходимую ему информацию, он должен быть готов к длинному перечислению грехов со стороны серьёзно виновной или терзающейся жертвы. Например, у закоренелого преступника может обнаружиться длинный список грехов, лишь один из которых будет интересовать персонажа, использующего Откровение. Чтобы направить поток признаний к интересующему вампира вопросу, может потребоваться проверка Манипулирования + Коммуникабельности. Если проверка неудачна, вампиру придётся выслушать всё, что жертва хочет сообщить. Если признание длится дольше одного раунда, и жертва переходит к действительно глубоким или опасным тайнам, она может потратить пункт Воли и пройти проверку Самообладания, чтобы на один ход вырваться из-под действия чар (**см.стр. 187-188**).

После того, как эффекты Откровения рассеиваются, жертва продолжает помнить, в чём она призналась. Она вряд ли сможет найти объяснение своему неблагоразумию и способна пойти на всё что угодно в попытке компенсировать это “самоосуждение”.

Возможные модификаторы

+3	Жертва — раб Сородича, находящийся во власти его Винкулума.
+3	Жертва уже находится под действием Восторга.
+2	Жертва уже находится под действием Благоговения.
+2	Жертва находится на второй стадии частичного Винкулума к Сородичу.
+2	Способность направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (см.стр. 237).
+1	Жертва находится на первой стадии частичного Винкулума к Сородичу.
-1	Жертва — враг персонажа.
-2	Персонаж, использующий Откровение, применял против жертвы насилие в ходе данной сцены

•• Восторг

На этом уровне Величие, по всей видимости, максимально приближается к настоящему управлению чужими мыслями. Сила этого эффекта видоизменяет эмоциональное состояние жертвы, превращая её в добровольного слугу вампира. Жертвы сохраняют собственную личность и свободу воли, считая, что любые побуждения, заставляющие их служить и восхищаться, порождены их собственными желаниями. Однако как только действие Восторга завершается, у них возникают замешательство и недоумение, часто приводящие к смешанным чувствам. Как и в случае с угасшей любовью, попытки вновь вызвать Восторг у бывшего “возлюбленного” будут в лучшем случае чрезвычайно трудными.

Цена: —

Резерв: Манипулирование + Эмпатия + Величие против Самообладания + Силы Крови жертвы.

Действие: состязание; сопротивление происходит пассивно.

Результаты проверки

Провал: Персонаж проигрывает или получает ничью в состязании. Восторг не срабатывает, и цель реагирует на вампира стандартным образом.

Успех: Персонаж побеждает в состязании, и жертва оказывается в его власти до конца месяца. Сородичи и другие сверхъестественные существа попадают под воздействие этой силы только до окончания сцены - то есть примерно на срок, которого хватит для выполнения одной задачи или набора задач. Если жертву подчиняют себе этой способностью сразу несколько вампиров, она будет слушаться того, кто набрал больше успехов или, в случае ничьей, кто обладает большей Силой Крови.

Когда действие эффекта рассеивается, жертва может и не почувствовать никакой неприязни к вампиру. В конце концов, она даже не подозревает, что произошло нечто противоестественное. Она просто приходит к выводу, что больше не испытывает к персонажу тех же чувств, что раньше (даже если “раньше” - это час назад). Скорее всего, жертва вернётся к своей обычной жизни, вполне довольная тем, что больше никогда не увидит вампира. Как правило, вампир, желающий удержать внимание замороженного индивидуума, обращается к более надёжным (или убедительным) методам создания привязанности, таким как Винкулум. Жертвы будут защищать персонажа, покорившего их сердца, и даже попытаются выполнить умеренно опасные действия, если вампиру будет угрожать опасность. Тем не менее, если их жизни окажутся под угрозой или если им будет грозить впадение в беспомощное состояние из-за полученных ран, они предпочтут убежать.

Возможные модификаторы

+2	Способность направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (см.стр. 237).
----	---

•••• Призыв

Эта весьма могущественная способность позволяет вампиру призвать к себе любого индивидуума, с которым он лично знаком. Коротко говоря, вампир дотягивается силой собственной личности до своего коллеги, знакомого, конкурента или даже врага и даёт ему безошибочно понять, что немедленно желает его видеть. Нет никаких ограничений на дальность действия этой способности, но для чьего-либо вызова с другой стороны земного шара даже при самом удачном стечении обстоятельств потребуется время. Жертва Призыва выбирает наиболее прямой из возможных путей к вампиру и интуитивно чувствуют любые перемещения вампира, хотя и вовсе не обязаны знать, куда именно он направляется - до тех пор, пока он туда не прибудет (этот эффект подобен чувству направления).

Призываемый индивидуум знает, к кому он направляется, и при необходимости может задержаться, чтобы уладить дела перед своим уходом. Иными словами, притяжение будет сильным и жертва не станет тянуть резину без необходимости, однако она ни в коем случае не превратится в одержимого зомби, который желает лишь одного - явиться на зов вампира. Призываемый воспользуется любыми доступными ему средствами, чтобы обеспечить безопасное и своевременное прибытие.

Тяга Призыва угасает с первыми лучами восходящего солнца. То есть, если призываемый находится очень далеко или ему недоступны подходящие средства передвижения, он может побороть побуждение на рассвете. Он сможет вернуться домой и заняться своими делами. Однако если объект испытывает привязанность к призывающему, он может продолжить путешествие по собственной воле. Днём он руководствуется лишь собственным желанием найти вампира и утрачивает вышеупомянутое "чувство направления". Другого вампира нельзя заставить искать призывающего при свете дня, поскольку это бы привело к его Окончательной Смерти. Такой призываемый найдёт укрытие до наступления рассвета. Если только объекту не известно, как и куда необходимо добираться, зов нужно повторять каждую ночь до тех пор, пока объект не явится. Если, как в случае с сопротивляющейся жертвой, расстояние слишком велико или доступный вид транспорта слишком медлителен, объект может не явиться вообще. Он лишь будет то приближаться, то убегать от призывающего. Если жертва вынуждена пересечь достаточно опасную территорию или поставить под угрозу своё здоровье на пути к призывающему, действие способности прерывается. Примером может служить диаблерист, за которым ведётся охота. Такой персонаж не явится в дом, служащий местом собрания городских вампиров. Равным образом, смертный противник Ланцеа Санктум не захочет приближаться к толпе Инквизиторов этого ковенанта, когда увидит их перед собой.

Если объект потратит пункт Воли и пройдёт проверку Самообладания + Силы Крови в соответствии с описанным на **стр. 187-188**, то успех позволит ему игнорировать призыв на протяжении всей ночи, а не просто одного раунда или сцены.

Цена: 1 пункт Витэ

Резерв: Манипулирование + Убеждение + Величие против Самообладания + Силы Крови жертвы.

Действие: состязание; сопротивление происходит пассивно.

Результаты проверки

Провал: Персонаж проигрывает или ведёт ничью в состязании. Ничего не происходит, жертва не подозревает о попытке Призыва.

Успех: Персонаж побеждает в состязании. Полный успех заставляет жертву явиться со всей возможной скоростью в течение ночи, не задаваясь вопросами о мотивах или источнике призыва.

••••• Господство

Господство - одна из мощнейших способностей Проклятых, укрепляющая власть личной харизмы Сородича до невероятной степени. При активации облик вампира начинает вселять чувство преданности, уважения и трепета в сердца окружающих. Слабые духом (и хитрые) вымаливают для себя шанс оказать вампиру услугу, а стойкие не могут ничего поделать, во всём ему уступая. Мощь Господства влияет на принятие решений, разбивает сердца, подрывает уверенность в своих силах и разрушает основу решимости честолюбивых.

Эманации, испускаемые вампиром, заставляют окружающих покориться ему как можно скорее, а от мысли о том, что они могут вызвать его немилость, вздрагивают даже самые отважные сердца. Поднять голос на господствующего Сородича кажется чем-то немыслимым, а агрессивные действия против него представляются невозможными. Наблюдать за мощью этого уровня Величия по-настоящему страшно, а управлять им, когда его пускают в дело, достаточно сложно. Опытные старейшины постараются не злоупотреблять Господством или не прибегнут к нему без веской причины, поскольку сила этой способности наиболее эффективна при ограниченном и обдуманном применении. Невзирая на всю свою мощь, Господство - тонкий инструмент, скальпель, а не меч.

Цена: 1 очко Воли за сцену.

Резерв: Внушительность + Запугивание + Величие против Самообладания + Силы Крови жертвы.

Действие: мгновенно; состязание, пассивно.

Отыгрыш: По активации этой силы вампир должен сделать стандартный жест рукой, означающий "Использование Внушительности". Всякий попавшийся под влияние этой способности персонаж должен отыгрывать послушание и благоговение перед вампиром. Даже злейшие враги будут выказывать ему своё уважение и не смогут говорить о нём дурно, если только не попробуют сопротивляться по описанным ниже правилам.

Господство считается постоянно активным в течение тех сцен, когда оно активируется, хотя при желании Сородич может отключить его. Активация эффекта - мгновенное действие. Мощность эффекта проверяется при каждой попытке пойти ему наперекор. Когда способность работает в "стандартном" режиме, окружающие вампира люди могут свободно говорить до тех пор, пока не критикуют его и не бросают ему вызов, однако в их поведении чётко проявляется почтение к Сородичу. Всякий, кто пожелает напасть на вампира - физически, магически или социально, - сталкивается с эффектом Господства. Для такого вампира и потенциального нападающего устраиваются пассивная проверка и состязание.

Обратите внимание, что, в отличие от других эффектов Величия, Господство нельзя побороть вложением очка Воли и успешной проверкой Самообладания + Силы Крови (см.стр. 187-188). Эффект остаётся стойким и всеподавляющим, и сопротивляться ему может лишь убеждённый противник – по описанным ниже правилам.

Результаты проверки

Провал: Господствующий персонаж проигрывает или получает ничью в ходе состязания; атаки, использование Дисциплин или критика проводятся без штрафов, но атакующий ощущает вся тяжесть своих поступков при каждом своём движении.

Успех: Господствующий персонаж побеждает в состязании, и в этом раунде на него нельзя напасть. Следующая попытка потребует нового состязания.

Не забывайте, что состязание необходимо проводить всякий раз, когда кто-нибудь намеревается совершить новое нападение, воспользоваться Дисциплиной или критиковать вампира, применяющего Господство.

Способность срабатывает как против физических атак, так и против намеренного использования Дисциплин, способных повредить персонажу или негативно повлиять на него. Попытка дурно отзываться о господствующем вампире потребует такого же

состязания. Если попытка окажется неудачной, то незадачливый критик не сможет вслух произнести того, что собирался.

Если господствующий вампир ответит на агрессию, физически атаковав в ответ, власть его Господства рассеется лишь в отношении данного индивидуума. Применение Дисциплины, которая повредит или негативно повлияет на потенциального агрессора, также рассеет чары Господства лишь в отношении данного индивидуума. Все прочие потенциальные участники боя или те, кто использует Дисциплины или критикует вампира, должны продолжать попытки преодолеть Господство вампира, если они хотят на него напасть. Если Господствующий вампир нападает на жертву с очевидным намерением убить её (например, держа в руке нож, выставив перед собой когти, используя смертоносную магию или просто приказывая своим подручным вытащить её на улицу с явным желанием разобраться с ней позже), близкие союзники жертвы попытаются защитить её, хотя и не смогут серьёзно ранить, полностью обезвредить или, тем более, убить Господствующего вампира.

Господствующий вампир не разрушит власти своих чар, если публично выскажет презрение к индивидууму.

Возможные модификаторы

+3	Противник - раб господствующего вампира, целиком находящийся во власти Винкулума.
+2	Способность направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (см.стр. 237).
+2	Противник находится на второй стадии частичного Винкулума к господствующему Сородичу.
+1	Противник находится на первой стадии частичного Винкулума к господствующему Сородичу.
+1	Противник уже предпринимал попытку нападения в ходе этой сцены, но она была подавлена действием данной Дисциплины.
—	Противник стремится напасть на господствующего Сородича.

Кошмар

Неотъемлемой частью преданий о вампирах является их способность вселять в сердца смертных мужчин настоящий ужас. Хотя Дисциплина затрагивает прежде всего простых смертных, другие сверхъестественные существа также восприимчивы к её эффектам. Страх свойственен каждому из разумных созданий, независимо от их природы.

Вампиры, исследующие тёмные глубины своего эго - часто для лучшего понимания Зверя или своей монструозной натуры, - нередко обращаются к Дисциплине Кошмара. Они учатся управлять самыми жуткими и зловещими качествами своей души, пропитывая своей бесчеловечной сущностью собственный облик или показывая несчастным жертвам всю искажённую натуру своего эго. Подготовленный индивидуум может быть просто ошеломлён увиденным - но для жертвы, не знающей, чего ожидать, всё кончится роковыми физиологическими изменениями. В некоторых ситуациях вампир может напугать жертву до смерти - совершенно буквально.

Вампиры по разным причинам берутся за изучение этой практики. Одни могут наслаждаться своей бесчеловечностью и угнетением слабых: результат Дисциплины не заставляет себя ждать, и Сородичи демонстрируют окружающим самые скрытые уголки своей тёмной души, сдерживая себя только необходимостью соблюдать Традиции. Другие Сородичи понимают важность страха и даже пользу, которую он может принести. Что может быть лучше, чем избежать проблемы или открытого столкновения, попросту напугав соперника? Как ещё защитить союзника от вреда, который он может сам себе нанести, если не вселить в него страх перед последствиями? А если кто-то пытается обрести долгожданное одиночество, то лишь сильнейший страх отпугнёт нежеланных

гостей от его убежища - и отпугнёт куда лучше, чем любые угрозы или попытки найти с ними общий язык, избавив и от необходимости искать более неприметное место.

Обратите внимание: Все Сородичи, практикующие Кошмар, получают +2 к проверке всякий раз, когда используют эту Дисциплину на тех, с кем он связан кровными узами (**см.стр. 237**). Само собой, этот бонус не применяется к сопротивлению жертвы.

• Чудовищное обличье

Увидеть истинное лицо Проклятого - ужасающий опыт, особенно если он использует эту могущественную Дисциплину. Когда Сородич применяет Чудовищное обличье, он обнажает клыки и издаёт жуткое, отвратительное шипение. В результате его лицо приобретает столь ужасающие черты, что даже самые стойкие противники отступают от этого грозного монстра.

Цена: —

Резерв: Внушительность + Запугивание + Кошмар против Самообладания + Силы Крови жертвы (клановая слабость Носферату не применяется к проверке)

Действие: состязание

Вампир проходит проверку активации, после чего его цель должна сделать вступить с ним в состязание в качестве пассивного действия.

Даже если вампира видят несколько наблюдателей, эта способность влияет только на одного из них (по выбору игрока). Остальные видят достаточно жуткое, но не самое ужасающее обличье. Любой свидетель должен видеть вампира своими глазами; внешность персонажа выглядит ужасающе даже на видеозаписи, но никаких специальных эффектов по телевидению передать нельзя.

Отыгрыш: Игрок должен скалить зубы и громко шипеть. Жертвы отыгрывают шок и ужас. Они не обязательно должны вопить и кричать, если только это не соответствует их образу. Быстрое отступление на взвинченных нервах может выглядеть столь же убедительно, что и панический бег.

Результаты проверки

Провал: Возможен, если успехи жертвы превышают успехи вампира или равны им. Жертва несколько ошарашена, но в целом не поддаётся воздействию Дисциплины.

Успех: Успехи вампира превышают успехи жертвы. Жертва стремится убежать от вампира как можно дальше, используя все доступные средства. Она продолжает убегать в течение количества раундов, равного успехам вампира, и до конца сцены не пожелает появляться на глаза увиденному чудовищу.

•• Жуть

Хотя внешние проявления в облике персонажа и могут вселять страх в сердца окружающих, это очень грубый и явный способ насладиться ужасом слабых. Куда более утончённым и коварным будет общее чувство тревоги, вызывающее панику и паранойю, которое вампир может вызывать с помощью этой способности.

Цена: 1 пункт Витэ

Резерв: Манипулирование + Эмпатия + Кошмар против Самообладания + Силы Крови жертвы (клановая слабость Носферату не распространяется на проверку активации этой Дисциплины).

Действие: состязание

Отыгрыш: Жертвы должны отыгрывать всё возрастающее чувство тревоги, граничащее со страхом и лёгкими признаками паранойи.

В сердца людей, окружающих вампира, прокрадывается беспокойство и чувство тревожной неопределённости. Под воздействие попадают все, кто находится в пределах трёх ярдов за каждый пункт постоянной Воли, имеющейся у вампира. Группа предполагаемых жертв - скорее всего, смертных - может пройти одну защитную проверку,

основанный на самом высоком Самообладании в этой толпе. Игроки и важные персонажи Повествователей всегда должны сопротивляться этой способности индивидуально.

Результаты проверки

Провал: Количество успехов жертвы превышает число успехов вампира. Жертва не испытывает никаких тревожных ощущений.

Успех: Вампир, использующий Жуть, набирает больше успехов. Результаты указаны ниже.

Атмосфера страха держится до тех пор, пока вампир продолжает концентрироваться, или до конца сцены - смотря что наступит раньше. Если вампир предпримет ещё какое-нибудь радикальное действие, например, нападёт на кого-нибудь, предпримет манёвр уклонения или активирует другую Дисциплину, эффекты Жути рассеются. Запишите количество успехов, набранных вампиром при проверке активации, и сравнивайте его с защитными проверками всех новоприбывших, зашедших в зону действия эффекта.

Те, кто проиграл в состязании, получают штраф -2 к любым действиям из-за необъяснимо поднимающейся паники. Вдобавок, они не могут тратить Волю для получения трёх дополнительных очков в каких бы то ни было проверках или двух - к защитным характеристикам (тем не менее, Волю можно тратить для активации тех умений и эффектов, которые этого требуют).

Жуть нельзя применять выборочно на отдельных людях, окружающих вампира. Эффект действует или на всех, или ни на кого. К тому же, эту способность нельзя применять более чем один раз за сцену на любую из жертв. Вампир должен быть виден своим жертвам, чтобы эффект способности возымел свою силу.

••• Глаза Зверя

Пугающая сущность Зверя – страшное напоминание об основополагающей двойственности бытия - существовании жертв и хищников. Увидев Зверя, враг отступает во власть своих фундаментальных инстинктов, забывая о благоразумии и коварстве пред лицом первобытного ужаса. Вампир заглядывает в глаза жертве и открывает ей глубинную сущность натуры Сородича. Зверь голодным взглядом смотрит на жертву и вызывает у неё реакцию, соответствующую её характеру. Требуется непосредственный взгляд в глаза: если смотреть на жертву по спутниковой связи, то ничего не выйдет.

Цена: 1 пункт Витэ

Резерв: Внутренность + Эмпатия + Кошмар против Самообладания + Силы Крови жертвы (клановая слабость Носферату не распространяется на проверку активации этой Дисциплины).

Действие: состязание; сопротивление происходит пассивно.

Отыгрыш: Зрительный контакт.

Результаты проверки

Провал: Количество успехов жертвы превышает или равно числу успехов вампира. Жертва будет поражена, но никакого другого эффекта произведено не будет.

Успех: Вампир набирает больше успехов, чем смертный. Жертва парализована страхом и не может двигаться или предпринимать какие-либо действия. Если жертву атакуют, то срабатывает её Защита, и жертва сможет действовать на следующий ход, но все свои усилия она обязана направить на то, чтобы оказаться подальше от вампира. Поэтому она не будет тратить время на то, чтобы нападать на кого-либо, если только этого не требуется, чтобы сбежать. Если смертного оставить в покое, то он остаётся парализованным до тех пор, пока вампир находится с ним рядом. Если транс прерывается нападением, жертва проводит остаток сцены, пытаясь убежать от этого создания.

Кроме того, персонаж может набрать больше успехов при проверке против другого вампира или иного сверхъестественного существа, способного впасть в безумие. Жертва должна будет убежать от вампира на остаток сцены, согласно правилам безумия (**см.стр. 261**). Например, другой вампир попадёт под воздействие Ротшрека. В том случае, если

количество успехов, набранное жертвой, равно числу успехов персонажа, то жертва просто впадает в безумие до конца хода, не убегая, а нападая на всех, кто рядом. К ним может относиться и тот, кто активировал Глаза Зверя. Убегающие вампиры способны использовать как обычные, так и сверхъестественные способы защиты наподобие *Затемнения* или *Господства*.

••• Пошатнувшийся разум

Этот уровень Кошмара трудно назвать чем-либо, кроме бесчеловечного зверства. Однако при этом данная способность пугающе незаметна, поскольку воздействует лишь на разум жертвы, не затрагивая её тело. Вампир сталкивает жертву с её самым сильным страхом, доводя её до помешательства.

Цена: 1 очко Воли

Резерв: Манипулирование + Эмпатия + Кошмар против Самообладания + Силы Крови жертвы (клановая слабость Носферату не распространяется на проверку активации этой Дисциплины).

Действие: состязание; сопротивление происходит пассивно.

Отыгрыш: Жертва должна изобразить глубочайшее переживание личного страха наряду с действием приобретённого (или усилившегося) отклонения.

Результаты проверки

Провал: Количество успехов жертвы превышает число успехов вампира или равно ему. Эффект просто отсутствует.

Успех: Вампир, использующий эту способность, набирает большее число успехов. Жертва пропускает своё следующее действие, поскольку потрясена обрушившимися на неё видениями. Её Защита по-прежнему работает, но она не может предпринимать манёвры уклонения. Все прочие действия до конца сцены производятся со штрафом -1, и она теряет один пункт Воли. Жертва получает лёгкое отклонение (см.стр 97 **Mind's Eye Theatre Rulebook**) на количество недель, равное числу успехов, полученных вампиром. Отклонение выбирается Рассказчиком. Если у жертвы уже есть лёгкое отклонение, то Рассказчик может на тот же срок превратить его в сильное.

Рассказчик назначает отклонение, основываясь на самых худших страхах жертвы (это следует обсуждать наедине с игроком). Жертва, опасаясь потерять контроль, может поддаться Истории, в то время как Сородич, следящий, как бы его не перехитрили враги, может почувствовать обострение Паранойи. Обратите внимание, что персонаж, использующий эту способность, но обязательно должен знать, в чём заключается страх его жертвы, если только слова или поведение жертвы не дадут ему соответствующих зацепок.

Используя эту способность, вампир не причиняет никакого физического вреда жертве. Он просто пробуждает в её воображении самые страшные вещи, которые могли бы произойти, а дальше срабатывает подсознание. Жертва воображает, будто с ней происходит самое страшное - неважно, сколь невозможным и нелогичным это будет в данных обстоятельствах. Например, она может начать тонуть, прогуливаясь по городской улице. Несмотря ни на что, она убеждена, что это действительно с ней происходит.

Если против жертвы уже применили Пошатнувшийся разум, никто больше не сможет использовать данный эффект против неё в до окончания ночи.

•••• Смертный ужас

На этом уровне Дисциплины вампир может использовать страх в качестве оружия. Он так глубоко и сильно пугает жертву, что причиняет ей физический вред. Она преждевременно стареет, её волосы седеют, сердце замирает на время – а может, и навсегда. Смертный ужас может воздействовать даже на других вампиров. Они вспоминают, что значил для них страх в те дни, когда они ещё были живы, неважно,

сколько времени прошло с тех пор. Чтобы эта способность сработала, жертва должна видеть вампира, применяющего данный эффект.

Цена: 1 очко Воли

Резерв: Внушительность + Запугивание + Кошмар – Самообладание жертвы (клановая слабость Носферату не распространяется на проверку активации этой Дисциплины).

Действие: мгновенно

Отыгрыш: Жертвы должны изображать боль, причинённую глубочайшим страхом. Не исключено, что им придётся подобрать подходящий грим или написать что-нибудь на табличках с описанием, чтобы отобразить изменения, произошедшие в их внешнем виде: поседевшие волосы, преждевременные морщины и так далее.

Результаты проверки

Провал: Не получено ни одного успеха. Пусть жертва и поражена, она не испытывает боли или иных неприятных эффектов.

Успех: Каждый успех причиняет один пункт летальных повреждений живому существу, неважно - смертному или сверхъестественному, в том числе и гулям. Каждый успех лишает другого вампира одного пункта Воли.

Этот эффект можно применять только против одной жертвы за раз. За вампиром, активирующим Смертный ужас, может наблюдать целая толпа, однако эффект обрушится на тело и душу лишь одного из этих людей. Прочие наблюдатели не увидят ничего страшного. Если способность уже один раз была успешно использована против жертвы, в течение этой сцены ни один вампир больше не сможет применить против неё данный эффект.

Затемнение

Ночные создания, прирождённые хищники и хранители Маскарада, вампиры всецело и неразрывно связаны с тайнами и тенями. От изменения малоприметных черт до способности принимать внешность других существ и даже полной невидимости, Затемнение наделяет Сородича мастерством сверхъестественной скрытности, утаения и обмана.

Затемнение действует через затуманивание рассудка. Например, персонаж, скрывающий некий объект при помощи этой Дисциплины, в действительности не заставляет его исчезнуть, так же как и не исчезает сам, если желает скрыть Затемнением своё присутствие. Вместо этого взгляды окружающих не останавливаются на Затемнённом объекте, поскольку их разум отказывается признать их существование, даже если логика говорит об обратном. Используя тот же пример, если персонаж Затемнит большой лист фанеры и попытается за ним спрятаться, то окружающие будут видеть самого персонажа, но не фанеру, стоящую перед ним.

Проникнуть сквозь ширму Затемнения чрезвычайно трудно. Мало кто из Сородичей или других сверхъестественных существ может видеть через неё, а смертным это удаётся лишь в исключительных обстоятельствах. Однако, поскольку Дисциплина скорее воздействует на сознание, чем на инстинкты, животные часто могут почувствовать присутствие вампира (и броситься в панике или напасть), даже если они не могли обнаружить его с помощью органов чувств. Точно так же иллюзия Затемнения хуже действует на детей, слабоумных или других людей, смотрящих на мир не так, как нормальные люди. Они не могут определить точное местонахождение и природу вампира, однако чувствуют дискомфорт и тревогу подобно тому, как животные чуют подкрадывающегося хищника.

Сородичи, обладающие Ясновидением, способны видеть Затемнённые объекты или хотя бы чувствовать присутствие сверхъестественной иллюзии. Подробности по использованию Затемнения в живой игре и способностям окружающих засечь прчущегося Сородича можно найти на **стр. 172** в сноске "**Столкновение Воли**".

Важно заметить, что Затемнение воздействует именно на сознание окружающих, не предоставляя вампиру возможности исчезнуть физически. Так, Дисциплина не позволяет скрыться от механических приспособлений: фотоаппараты, видеокамеры и подобные средства записи могут запечатлеть типичный для всех вампиров размытый образ, но не иллюзию, созданную персонажем при помощи этой силы. Однако эффект Дисциплины воздействует на человека, снимающего вампира на камеру или фотоаппарат, так что сам оператор будет видеть сквозь линзы тот образ, который создаёт вампир, и обнаружит его истинное обличье уже потом, когда будет просматривать запись.

Если только не указано обратное, поддержание Затемнения не требует особой концентрации после активации Дисциплины, и её эффект длится в течение сцены. Затемнение не может быть использовано на объекте многократно, поскольку каждая способность воздействует на цель (включая живых людей) однократно. Даже если кто-либо набрасывает Ночной покров на того, что уже укрыт им, "второй" слой невидимости не добавляет никаких бонусов персонажу и не требует дополнительных успехов при попытке окружающих проникнуть за эту вуаль.

• Прикосновение тени

Первый уровень Затемнения позволяет вампиру скрывать небольшие объекты вне зависимости от того, находятся ли они в его руке или просто при себе. Если вампир достаточно опытен, то Затемнённый объект невозможно найти даже при тщательном осмотре.

К предмету, скрытому при помощи этой способности, персонаж должен прикрепить табличку с надписью "Прикосновение тени X", где X - количество успехов, набранных при попытке спрятать объект. Другая информация - наподобие очков Затемнения персонажа или его резерва во время проверки - может предоставляться или не предоставляться Рассказчиком в зависимости от того, захочет ли он облегчить задачу проникновения за иллюзию по истечении определённого времени. Попытки использовать Дисциплину на одном и том же объекте несколько раз не повышают количество успехов, необходимое для разрушения иллюзии. Вместо этого используется результат, полученный при самом последнем использовании Дисциплины на этом предмете.

Цена: —

Резерв: Сообразительность + Кража + Затемнение

Действие: мгновенно

Результаты проверки

Провал: Попытка не удаётся.

Успех: Персонаж может спрятать от посторонних глаз один объект, если только кто-то не ищет конкретно этот объект намеренно. Слово "конкретный" в данном случае имеет прямое значение: персонаж, ищущий "затемнённую книгу", не найдёт её, в то время как если он ищет "копию ритуалов 17-го века, переписанную от руки Когайоном Ордо Дракул и обёрнутую в мягкую кожу", будет видеть её так же, как видел и раньше.

Игрок должен уточнить, какой конкретно предмет он прячет; Дисциплина должна использоваться отдельно для каждого предмета. Если проверка успешна, предмет остаётся необнаружен. Лишь самое доскональное обследование вроде медленно ощупывания или точной экспертизы позволяет пройти проверку Сообразительности + Самообладания, успехи которого должны превысить число успехов вампира. Как и в случае со всеми эффектами Затемнения, персонаж, обладающий Ясновидением, способен видеть сквозь Прикосновение тени (хотя он по-прежнему должен самостоятельно найти объект, если тот спрятан в кармане или как-то иначе физически спрятан от чужих глаз). Если персонаж делает что-нибудь, что привлекает внимание к спрятанному объекту — например, добровольно показывает его собеседнику, или пытается использовать его для нападения, или угрожает им, — то эффект Затемнения пресекается. Если кто-нибудь обнаруживает предмет, он может указать на него остальным, но для каждого из присутствующих

отдельно проверяется Сообразительность + Самообладание: их успехи должны превзойти успехи, полученные вампиром после проверки Сообразительности + Кражи + Затемнения. Если успехи кого-либо из присутствующих недостаточно высоки, то он не видит объект, даже когда на него указывают.

Обратите внимание, что эффект затрагивает только конкретные предметы, а не всё их окружение. Вампир не может спрятать почтовый ящик, а затем спрятаться за ним, или Затемнить компьютер и стол, на котором он стоит. И компьютер, и ящик будут спрятаны, но персонаж не получит невидимости, просто зайдя за ящик, а стол под компьютером также останется видимым.

Прикосновение тени длится в течение сцены, но по желанию может быть прервано.

Возможные модификаторы

+2	Крошечный объект, который с лёгкостью можно зажать в ладони
+1	Объект, помещающийся в кармане штанов.
—	Объект, который можно втиснуть в карман штанов или свободно поместить в карман куртки.
-1	Объект, который можно с трудом засунуть в большой карман куртки.
-2	Объект, который можно спрятать под курткой, не образовав слишком очевидной выпуклости.
-3	Объект слишком большого размера, чтобы его можно было спрятать естественным путём, но достаточно лёгкий, чтобы его можно было нести.
-3	Узкое или небольшое помещение вроде прихожей или парадного входа в другую комнату. Если парадный вход заграждён дверями, то вампир не получает этого штрафа, поскольку ему достаточно спрятаться за дверями, не Затемняя всего парадного входа.
-4	Мотоцикл или другой объект примерно того же размера, что и вампир.
-5	Машина, погрузочная корзина или другой объект, больший чем сам вампир, но не превышающий пятикратного значения его Размера.



Спрятанные объекты

В ходе живой игры Прикосновение тени порой вызывает довольно причудливые аргументы в защиту той или иной теории о возможности спрятать какой-либо предмет от глаз окружающих. Если подобные споры действительно возникают в вашей компании, помните, что Затемнение не дарует объекту невидимости в том смысле, что оно не делает его абсолютно прозрачным. Применение этой способности на двери не означает, что люди будут шагать прямо в неё, считая, что она открыта, как не означает и того, что они будут видеть комнату, скрывающуюся за пропавшей дверью. Вместо этого люди будут просто скользить по предмету взглядом, не замечая его. Дверь, на которой использовали Прикосновение тени, не станет невидимой: люди просто прекратят её замечать. Равным образом, применение этой способности на пальто, которое затем надевает вампир, не скрывает других объектов, которые он несёт с собой, и уж точно не делает его невидимым.



•• Метка спокойствия

Некоторые Сородичи достигают такого мастерства в Затемнении, что обретают возможность скрывать следы, которые оставляет на их душе проклятье не-жизни. Сородич, знающий эту способность, может утаивать свою вампирическую природу от окружающих, устраняя эффект Метки Хищника.

Цена: —

Резерв: Эта сила не требует проверки и считается “всегда активной”. Персонаж не провоцирует эффектов Метки Хищника (см. стр. 245) и, таким образом, не воспринимается другими Сородичами в качестве вампира. Сородичи со способностью различать ауры также не воспринимают его как нежить; его аура не отличается от ауры смертного (её цвет не бледнеет, как это бывает с простыми Сородичами). Обратите внимание, что эта сила не делает своего обладателя нечувствительным к Метке Хищника - просто он не вызывает такой реакции у других вампиров. Персонаж не может воспользоваться этой способностью, чтобы спрятать следы диablerи: его аура просто приобретает вид ауры смертного, сохраняя, однако следы, свидетельствующие о диablerи или другом, столь же чудовищном преступлении.

Персонаж может отменить действие этой силы, но вместе с ней он отключает сразу все её эффекты. Нельзя выбирать, какие аспекты Метки спокойствия будут активны, а какие нет. Кроме того, Ясновидение может преодолеть эффект этой силы - подробности см. на стр. 172. В таком случае вампир, использующий Ясновидение и прошедший проверку на Чтение ауры, должен объявить, что он использует свою способность против Метки спокойствия. Тогда начинается стандартное Столкновение воли.

Действие: не требуется.

••• Ночной покров

Ночной покров воплощает одно из важнейших качеств скрытной природы вампира, позволяя ему буквально исчезать из виду и становиться абсолютно невидимым для окружающих. Хотя применять эту способность вдали от посторонних глаз становится проще, Ночной покров обладает достаточной силой, чтобы позволять Сородичу исчезать прямо на глазах у свидетелей.

Сам процесс исчезновения выглядит совершенно обычен, но произведённый им эффект, как правило, впечатляет. Смертные могут впасть в панику и броситься прочь или попытаться как-то рационализировать произошедшее, даже если это и будет противоречить их истинным воспоминаниям о событии. (*“Я на секунду отвлёкся и обернулся назад, и в этот момент мне показалось, что я увидел его у двери”*). Слабовольные могут вообще забыть о присутствии вампира после его исчезновения. Безусловно, сами Сородичи куда менее склонны лгать себе в таких случаях, но даже опытный и эрудированный Сородич может найти эффект этой силы весьма впечатляющим.

Если вампир, укрывающийся под эффектом этой способности, атакует кого-либо со спины, обычно Рассказчик вправе потребовать проверки на неожиданность. Если он атакует противника спереди или сбоку, проверки может и не потребоваться.

Цена: —

Резерв: Интеллект + Скрытность + Затемнение

Действие: мгновенно

Отыгрыш: Игроки, укрывающиеся под Ночным покровом, должны использовать стандартный жест “Невидимость”, описанный в **Mind’s Eye Theatre Rulebook**: в этом случае руки следует перекрестить на груди, прикасаясь пальцами к шее с обеих сторон.

Результаты проверки

Провал: Персонажу не удаётся исчезнуть, но он это понимает.

Успех: Персонаж исчезает. Если количество выброшенных успехов превышает Волю окружающих персонажа смертных, то они пытаются рационализировать произошедшее, адаптируя свои воспоминания.

Успешное использование Ночного покрова делает персонажа невидимым до тех пор, пока он не привлечёт к себе внимание окружающих (нападёт на жертву, выбьёт окно, выкрикнет предупреждение). В этом случае эффект способности пресекается.

Также исчезновение с помощью этой силы не прерывается, если вампир случайно обнаруживает себя. Окружающие подсознательно отступают с его пути, если он движется прямо на них. Никто не слышит его шагов даже по скрипящим ступеням, поскольку они каким-то образом пропитываются эффектом его Затемнения.

Возможные модификаторы

+1	Персонаж активирует эту способность в одиночестве.
—	Персонаж исчезает перед единственным свидетелем.
-1	За каждого свидетеля (кроме первого), который присутствует в момент применения силы.

•••• Знакомый незнакомец

Эта способность зиждется на врождённой склонности человека относить окружающих к различным категориям, основываясь лишь на самых поверхностных признаках. Она позволяет Сородичу делать всем окружающим внушение, заставляющее всякого, кто на него смотрит, принимать его за типичного представителя какой-либо профессии или социальной группы по выбору самого вампира. Проще всего ему выдать себя за представителя какой-либо широкой категории людей (доктор, тусовщик). Более специфические роли наподобие “заведующий отделением нейрохирургии” или “сверхпопулярная королева готической сцены” требуют куда больших усилий, хотя также могут быть претворены в жизнь. При этом внешний вид самого вампира также становится чрезвычайно типичным - до такой степени, что его достаточно трудно узнать даже тем, кому он знаком. Если он обладает особенно примечательной красотой или страшным уродством, эти черты сохраняются, однако в целом вампир становится настолько типичным представителем выбранной социальной группы, что узнать его истинное лицо практически невозможно.

Сородич проектирует на себя эту роль столь интенсивно, что встреченные им персонажи подсознательно стремятся поверить в его фальшивую личность, если только она не противоречит неопровержимым фактам, известным самим жертвам. Например, если вампир притворяется “доктором” и пытается войти в больницу, за которой уже много лет приглядывает один и тот же охранник, он не сможет убедить охранника в том, что тоже работает в этой больнице на протяжении многих лет (потому что человек убеждён в обратном). Тем не менее, охранник будет склонен поверить ему, если вампир представится ему как посетитель или новый лечащий врач. Равным образом, приняв внешность громилы и наткнувшись на уличную банду, вампир не сможет убедить её членов в том, что он тоже состоит в этой банде. Тем не менее, он вполне может выдать себя за участника другой городской группировки.

Более того, иллюзорная сила этой способности достаточно интенсивна, чтобы позволить вампиру использовать кое-какие предметы из своего окружения для подтверждения ложной личности: например, если вампир представляется офицером полиции, а смертный просит его показать удостоверение, то при взгляде на водительские права вампира человек правда увидит полицейский значок, потому что именно это он ожидает видеть. Тем не менее, такой предмет должен хотя бы примерно соответствовать ожиданию жертвы. Вампир не может создать поддельное удостоверение личности из воздуха, как не сможет и выдать за полицейский значок чучело животного. Равным образом, он может взять в руки игрушечный или пневматический пистолет и заставить смертных поверить, что это оружие офицера полиции, однако он не сможет использовать в этих же целях банан или тросточку.

Наконец, пусть и со значительным усилием воли, вампир может попытаться внести незначительные изменения в свои физические черты вместо того, чтобы “размывать” их для приобретения наиболее типичной внешности. Он может изменять только самые простые черты наподобие длины волос или цвета глаз, оттенка кожи, причёски и, в меньшей степени, тембра голоса. Он не может принимать внешность представителей

противоположного пола, подражать омерзительной внешности Носферату (если только сам не обладает подобной обезображенностью), значительно изменять возраст или вносить другие заметные изменения в свою ложную внешность. Кроме того, он не может радикально изменять телосложение. Таким образом, шестифутовый вампир не сможет сойти за маленького ребёнка. Все вышеописанные изменения нужно вносить при помощи косметики или отмечать на табличке с описанием персонажа.

Примечание: Невзирая на то, что вампир может изменять свою внешность, он не способен выдавать себя за конкретного человека или имитировать его голос, даже если действительно напоминает жертву. Эффект данной способности основан на склонности смертных делать обобщённые предположения о том, как должны вести себя конкретные группы людей. А потому даже попытка подражать конкретному индивидууму идёт вразрез с природой этой способности. Персонаж может выглядеть или говорить *похоже* на выбранного индивидуума, однако он не сможет одурачить никого из смертных, которые хоть сколько-нибудь знакомы с настоящим обладателем внешности. Равным образом, если люди, увидевшие вампира, впоследствии встретят подлинного обладателя внешности, им в голову не придёт ассоциировать его с похожим на него индивидуумом, которого они встретили ранее.

Цена: —

Резерв: Сообразительность + Обман + Затемнение против Решительности + Силы Крови жертвы для активации Дисциплины в присутствии другого персонажа; Сообразительность + Расследование + Ясновидение против Решительности + Обмана + Затемнения для того, чтобы увидеть подлинный облик персонажа

Действие: мгновенное состязание; сопротивление проходит пассивно. Персонаж активирует эту способность в качестве мгновенного действия; если он действует непохоже на свою новую личность, другие персонажи могут пройти пассивную проверку для сопротивления иллюзии по правилам, описанным в разделе “Столкновение воли” на стр. 159.

Отыгрыш: Подыщите косметику и костюм, подходящие для новой личности персонажа, или опишите его новую внешность на специальной табличке. Если вы решаете использовать табличку с описанием, постарайтесь придать ей отличительный цвет, необычную форму или размер, чтобы для окружающих сразу было понятно, когда вы находитесь под воздействием этой способности, а когда принимаете свой настоящий облик.

Результаты проверки

Провал: Вампир проигрывает состязание или вступает в ничью. Внешность персонажа не изменяется, и он это знает. Жертва по-прежнему видит его истинный облик.

Успех: Вампир выигрывает состязание и воспринимается как другая личность до окончания сцены. Смертные будут прикладывать все усилия, чтобы принять новую личность вампира как данность, если только сам вампир не совершит что-нибудь из ряда вон выходящее, выдающее несоответствие между его подлинной и фальшивой личностью (например, если он изобьёт кого-нибудь, выбрав роль священника). Равным образом, его могут выдать собственные реплики (“Погодите секунду, “святой отец”. На восьмой улице никогда не было католической церкви. Кто вы на самом деле?”). Сородичи и другие сверхъестественные создания также видят фальшивый облик вампира, хотя они не обязательно будут делать из этого какие-то выводы. Большинство обитателей Мира Тьмы просто увидят в нём “типичного человека”, а потому не станут уделять ему особого внимания.

Персонаж может принять только одно обличье за раз. Он может менять свои роли по желанию, но только не на глазах у свидетелей. Прежде чем он сумеет принять новый облик, ему нужно отыскать уединённое место.

Обладатели Ясновидения могут проигнорировать маскировку, если пройдут проверку Ясновидения против Затемнения по стандартным правилам.

Если им не удаётся распознать подлинную личность вампира, они поддаются иллюзии и верят в фальшивый облик Сородича до тех пор, пока он не выдаёт себя. В этом случае они могут возобновить проверку Ясновидения по правилам “Столкновения воли”, описанным на **стр. 159**.

Обратите внимание, что персонаж не может использовать эту способность для повышения своей Внушительности посредством имитирования внешности “супермодели”. Он ограничен собственным показателем Атрибута при определении внешности, хотя вампиры с высоким значением Внушительности могут, напротив, понизить её показатель, если они не хотят привлекать к себе неуместное внимание. Так, если вампирица пытается выдать себя за супермодель, обладая при этом средней Внушительностью, окружающие могут счесть её настоящей моделью, пытающейся сохранять анонимность или устроившей себе “выходной день”. Впрочем, она может действительно показаться чрезвычайно красивой, однако при близком знакомстве смертные начнут замечать пугающие особенности или привычки, которые выдадут подлинное значение её Внушительности.

Возможные модификаторы

- | | |
|----|---|
| +2 | Персонаж имитирует хорошо известную ему роль (например, вампир с медицинским образованием может представиться доктором, ветеран сцены – типичным патроном клуба и т.д.) |
| +2 | Сила направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (см.стр. 237) |
| -1 | Персонаж выражает эмоции или предпринимает действия, несоответствующие его иллюзорной личности |
| -3 | Персонаж пытается имитировать более специфическую роль наподобие “детектива по расследованию убийств” вместо простого “офицера полиции” |
| -3 | Персонаж вносит незначительные изменения в свою внешность, модифицируя причёску, цвет глаз или оттенок кожи. |

••••• Всеобщий покров

Воплощая более сильный вариант Ночного покрова, Всеобщий покров позволяет вампиру распространить свою способность к исчезновению на других.

Цена: —

Резерв: Интеллект + Скрытность + Затемнение

Действие: мгновенно

Отыгрыш: Игроки, укрывающиеся под Ночным покровом, должны использовать стандартный жест “Невидимость”, описанный в **Mind’s Eye Theatre Rulebook**: в этом случае руки следует перекрестить на груди, прикасаясь пальцами к шее с обеих сторон.

Результаты проверки

Провал: Персонажи просто не исчезают.

Успех: Персонажи пропадают из виду. Если количество выброшенных успехов превышает Волю окружающих персонажей смертных, то они пытаются рационализировать произошедшее, адаптируя свои воспоминания.

Вампир может спрятать дополнительное существо за каждый пункт Затемнения, которым он обладает, не считая себя. Он может попытаться скрыть большее число компаньонов, но это спровоцирует наложение штрафа на проверку активации.

Будучи под воздействием этой силы, каждый из компаньонов должен соблюдать правила Ночного покрова. Таким образом, всякий, кто привлекает к себе внимание слишком громкими или очевидными действиями, становится видим. Если видим становится сам обладатель Дисциплины, её действие пресекается, обнаруживая любого, кто находился под её эффектом. Вампиры под действием Всеобщего покрова могут видеть друг друга, но если кто-нибудь пропадает из поля зрения персонажа, распространяющего

"невидимость", то эффект для него отменяется, и он обнаруживает себя, в то время как остальные остаются невидимыми.

Возможные модификаторы

+1	Персонажа видят лишь те, на кого он собирается распространить эффект Дисциплины.
—	Персонажи исчезают на глазах у единственного свидетеля.
-1	За каждого свидетеля (кроме первого), который присутствует в момент применения силы.
-1	За каждого дополнительного компаньона, превышающего количество очков Затемнения у персонажа, не считая его самого.

Превращение

Среди всех даров Проклятых мало какие способности позволяют производить столь видимые изменения, как Превращение, полагающееся на практику физических изменений и метаморфоз. Природа этой способности часто становится предметом горячих споров среди Сородичей, поскольку её проявления чрезвычайно различны, в то время как она не отражает очевидных аспектов Проклятия. Каким бы ни был источник этой способности, Превращение позволяет его обладателям принимать практически любой облик или форму.

Поскольку сущность вампира не изменяется с его формой, Сородич под действием этой способности чаще всего может использовать Дисциплины или другие способности, которые позволяет ему использовать новая форма. Например, Гангрел, развоплотившийся в облако тумана, может видеть ауры (поскольку его зрение не исчезает), однако не может использовать Доминирование (поскольку для этого требуется установление зрительного контакта). Одежда вампира и его личное имущество изменяется вместе с ним, однако, как правило, он не может преобразовывать других существ или особенно крупные объекты.

Если только не указано обратное, Превращение - будучи постоянным физическим изменением - остаётся в силе до тех пор, пока вампир не пожелает принять свой обычный облик или его пока не погрузят в торпор противники. Точно так же действие Дисциплины может быть прервано состоянием, обездвиживающим вампира (например, пронзанием его сердца колом), поскольку Сородичу нужна свобода для поддержания своей воли. Возвращение в собственное тело из любой животной формы требует полного раунда и занимает одно мгновенное действие, если только в описании не указано иначе. Персонаж сохраняет своё место в перечне Инициативы, однако не может действовать в этом раунде.

• Облик хищника

Наиболее фундаментальная сила этой Дисциплины позволяет вампиру наполнить себя сверхъестественным воплощением ярости дикого зверя.

Цена: —

Резерв: Эта способность не требует проверки. Персонаж не подвергается обычным эффектам Силы Крови при встрече с незнакомым Сородичем. Если его Сила Крови ниже, чем у незнакомца, считается, что в действительности их Сила Крови равна. Если же она на самом деле равна или выше, чем у незнакомца, то эта способность не имеет эффекта. Если сталкиваются сразу двое Сородичей, использующих эту способность, они считаются равными.

Персонаж может по желанию приостановить действие этой способности, но если он это сделает, то эффект пресекается до конца сцены. Вампир не может выборочно "включать" и "выключать" эту силу по отношению к разным вампирам, которых он встречает в течение этой сцены.

Действие: не требуется.

•• Нерукотворное убежище

Эта способность высоко ценится среди вампиров, поскольку Сородич, достигший подобного мастерства, обретает возможность сливаться с любым природным окружением. Поначалу он может смешиваться только с обыкновенной почвой, однако со временем и опытом к нему приходит возможность смешиваться и с другими элементами окружающей среды. Слившись с какой-либо поверхностью, персонаж становится неуязвим для солнечных лучей и физических атак, поскольку его материальное тело буквально растворяется в земле или другой поверхности. Некоторые Гангрел в особенной степени полагаются на эту способность, когда путешествуют из домена в домен, поскольку она даёт им возможность отправиться куда угодно.

Способность провести долгое время в земле привлекает и многих Сородичей, намеревающихся погрузиться в торпор. Провести несколько десятилетий в состоянии почти полной неуязвимости, не рискуя подвергнуться Окончательной Смерти или обнаружению, - отличная перспектива в глазах большинства вампиров. Тем не менее, хотя такой персонаж не может быть попросту выкопан из земли, любое значительное повреждение области, в которой он покоится, осведомляет вампира о вторжении - впрочем, без особых подробностей. Если такой области будет нанесён существенный урон, Сородич вернётся в своё обычное тело (и сознание), "собравшись" из комьев той почвы, которую он превратил в убежище.

Цена: 1 пункт Витэ

Резерв: не требуется. Слияние с природной поверхностью происходит автоматически и требует простого действия персонажа. Пребывание в таком состоянии сказывается на сознании лишь немного слабее, чем пребывание в торпоре (если только персонаж не использует это состояние для проведения торпора - в таком случае он невосприимчив к окружающему миру), и, таким образом, персонаж только очень отдалённо воспринимает доходящую до него информацию. Игрок должен успешно пройти проверку на Человечность, если он хочет знать о присутствии чужаков в области, с которой он слился, или неподалёку от неё (не считая вторжения в эту область, поскольку в таком случае вампир узнаёт о присутствии посторонних автоматически).

Поскольку вампир в буквальном смысле становится частью земли, любые попытки обнаружить его расположение (благодаря нюху, видению ауры или даже мистическим способам обнаружения) проходят со штрафом -3 к соответствующим проверкам. Кроме того, даже если проверка успешна, существо, разыскивающее вампира, будет в определённой степени запутано полученной информацией. Нападения не наносят вампиру урона, пока он находится в таком состоянии, и только очень существенное повреждение окружающей среды может заставить его вырваться на поверхность.

Когда персонаж приобретает эту способность впервые, он может сливаться только с природной почвой или землёй. Если между землёй и вампиром пролегает любая другая поверхность - асфальт, бетон, дерево, - то он не может использовать эту способность (ему придётся прорыть себе путь к естественной почве или как-то иначе достигнуть её). Тем не менее, вложив три дополнительных очка опыта, вампир может выбрать ещё одну приемлемую поверхность из следующего списка: дерево, вода, природный камень или обработанный камень. "Обработанный камень" подразумевает множество вариантов подготовки всевозможных материалов, включая бетон и асфальт. После этого вампир сможет сливаться и с почвой, и с выбранными поверхностями. Таким образом, если игрок потратит 12 очков опыта, то его персонаж сможет сливаться со всеми пятью материалами. Обратите внимание, что пригодного материала должно быть достаточно много - по меньшей мере, достаточно для вмещения персонажа такого размера (можно слиться с огромным деревом, но не с маленькой веткой). Те, кто сливается с водой, оставляют едва приметную человекоподобную форму немного ниже поверхности, однако во всём остальном они так же защищены и укрыты, как если бы отдыхали в почве.

Действие: мгновенно.

••• Когти хищника

В момент активации этой способности ногти вампира вытягиваются, превращаясь в огромные жуткие когти, способные потрошить плоть и калечить кости. Эта способность делает многих Гангрел действительно ужасающими противниками, и другие Сородичи отдают им в этом должное. Обратите внимание, что у разных вампиров когти приобретают разную форму. Одни моделируют когти реальных животных, таких как волки, тигры или хищные птицы, в то время как когти других вампиров, судя по всему, не имеют аналога в природе. Нетрудно догадаться, что когда вампиры из этой последней группы показывают окружающим свои когти, многие начинают чувствовать себя не в своей тарелке.

Цена: 1 пункт Витэ

Резерв: не требуется. Вампиру достаточно молча приказать своим когтям вырасти, после чего они вытягиваются на руках и ногах персонажа.

Наполненные нечестивым могуществом Витэ, такие жуткие когти даруют вампиру +1 бонус на проверки атаки в рукопашной схватке и наносят аггравированный урон. Вдобавок к боевым бонусам, когти предоставляют два дополнительных очка на проверки лазания, пока они остаются вытянутыми.

Способность действует до конца сцены, если вампир не пожелает убрать когти раньше. Он неспособен одновременно использовать Когти хищника и какой-либо из Боевых стилей.

•••• Обличье зверя

В сердце многих поверий о ночных монстрах лежат истории о могущественных вампирах, принимающих образ других "порождений ночи". За появление этих историй во многом ответственна именно эта способность. С её помощью вампир может принимать облик простых животных, чаще всего - летучей мыши и волка. Пребывая в таком обличье, вампир сохраняет свой разум и темперамент, однако может использовать и физические возможности нового тела (огромную скорость и обострённые чувства волка, эхолокацию и способность к полёту летучей мыши).

Со временем и опытом к персонажу приходит возможность изучать новые формы - всё тех же волков, летучих мышей и даже других животных.

Цена: 1 пункт Витэ

Резерв: не требуется. Превращение человеческого тела в тело животного (и обратно) требует действия персонажа. Одежда и личные вещи небольшого размера трансформируются вместе с ним. Он может сохранять этот облик столько, сколько пожелает. Вампир даже может проводить дневное время в обличье зверя, хотя он по-прежнему вынужден избегать солнца, поскольку оно воздействует на сущность вампира независимо от его формы. Вдобавок, сон в форме зверя налагает на вампира штраф в виде дополнительного пункта Витэ, которое нужно потратить при пробуждении.

В форме животного вампир может пользоваться любой Дисциплиной за исключением Фивейского Чародейства, Круака и Доминирования (невозможно подчинить кого-либо своей воле, когда ты можешь только лаять или повизгивать). Каждая звериная форма обладает своими преимуществами. В форме волка когти и зубы вампира наносят летальный урон и получают +1 бонус к проверкам атаки. Скорость Бега удваивается, и если вампир находится в привычной для волка среде, то ко всем проверкам на предчувствие (Сообразительность + Самообладание) добавляются два очка. В форме летучей мыши Сила вампира падает до 1, однако он может летать со Скоростью Бега 20 (+5 за каждый пункт Мощи, если она активирована); также три очка добавляются к проверкам на слух, а Защита увеличивается на 2. Модифицируйте Здоровье вампира в соответствии с его новым Размером.

Игрок может по желанию вложить ещё один пункт Витэ, чтобы позволить персонажу в обличье волка (или другой подходящей форме) активировать Когти хищника. Как и в

случае со стандартным использованием этой Дисциплины, такие когти выглядят противоестественно или хотя бы обращают на себя внимание - даже незнакомые с миром Проклятых существа поймут, что с этим животным что-то не так. Персонаж, принявший Обличье зверя и активировавший Когти хищника, получает +1 бонус к проверкам атаки и наносит агgravированный урон вместо летального.

Когда персонаж впервые приобретает эту способность, ему доступно только обличье волка или летучей мыши. С разрешения Рассказчика он может вкладывать по три очка опыта в эту способность, чтобы получать доступ к ещё одной хищнической форме. Обычно выбор делается из млекопитающих, однако ходят слухи, что некоторые Сородичи, обитающие на просторных территориях, могут принимать формы падальщиков или хищных птиц. Рассказчикам предлагается использовать модели, представленные здесь и на стр. 202-203 **Mind's Eye Theatre Rulebook**, для определения характеристик животных форм. Вампир в форме животного не подвержен воздействию Анимализма, однако Доминирование воздействует на него по-прежнему, независимо от принятой формы.

Вампир неспособен использовать Боевые стили и большинство боевых Преимуществ в Обличье зверя.

Действие: мгновенно.

••••• Воплощение духа

Вершина искусства изменения плоти - способность превратить своё тело в плотный, промозглый туман. Обернувшись небольшим облаком пара, Сородич может парить над землёй со своей обычной Скоростью Ходьбы, без особых усилий просачиваясь под дверями или между прутьями решётки. Хотя чрезвычайно сильный ветер может отнести его в сторону от того места, куда он направляется, даже урагану не под силу полностью разогнать его развоплощённое тело.

Цена: 1 пункт Витэ

Резерв: не требуется. Полное изменение занимает одно действие со стороны персонажа. Особенно сильный ветер может внести нежелательные изменения в направление его движения, если он не способен успешно сопротивляться. Пройдите проверку Силы (плюс Мощи, если она активирована). Лёгкий ветер не налагает модификатора. Сильный ветер налагает штраф -1, ураганный отнимает -3. Успех позволяет вампиру передвигаться в любом направлении по желанию, даже против ветра, но только в течение данного раунда. Четыре или более успехов позволяют ему передвигаться в любом направлении до окончания сцены. Провал означает, что вампир отнесён ветром в сторону на один раунд на расстояние, равное скорости, с которой он передвигался.

Пребывая в форме тумана, персонаж иммунен ко всем физическим атакам, поскольку они просто проходят сквозь его газообразное тело. Однако мистические способы нападения воздействуют на него по стандартным правилам, хотя магические атаки, использующие физические объекты (когти или заколдованное оружие) не причиняют вампиру вреда. Даже огонь и солнечный свет наносят на один уровень повреждений меньше, чем обычно.

Впрочем, верно и обратное: вампир и сам не может физически атаковать окружающих (в том числе и других вампиров, использующих эту способность). Однако могут быть использованы Дисциплины, не требующие наличия тела. Так, вампир в газообразной форме может использовать все известные Дисциплины, кроме Фивейского Чародейства, Круака и Доминирования (которое не возымеет эффекта, поскольку у вампира нет глаз, которыми он сможет наладить зрительный контакт, и рта, которым он может отдать приказ).

В форме тумана вампир может быть "запечатан" в комнате или другом хранилище кем-либо, кто хочет устранить его или удержать в этой форме. Тем не менее,

запечатывание только части тумана не лишит, например, вампира руки, когда он вернётся в обычную форму. Целиком газообразную форму вампира можно запечатать в комнате или другом подходящем помещении. Безусловно, нужно ещё ухитриться заманить вампира в воздухонепроницаемое помещение (да и найти это помещение), но это уже другой вопрос.

Действие: мгновенно.

Отыгрыш: Игроки, принявшие форму тумана, должны подыскать соответствующий костюм, табличку с описанием или просто позу, отражающую их текущее состояние. Хотя некоторые игровые группы могут предъявить и более серьёзные требования к этим методам, по умолчанию игроку просто достаточно использовать стандартный жест “На другом уровне реальности”, вытянув мизинец и указательный палец.

Соппротивление

Во многих легендах вампиры описываются как существа, способные противостоять эффектам, смертельным для их мёртвых тел. Хотя все вампиры в той или иной степени обладают стойкостью, о которой говорится в таких преданиях, те из них, кто практикует Дисциплину Соппротивления, обладают прочностью железобетонной конструкции. Несколько очков в этой Дисциплине позволяют Сородичу передвигаться под пулёмётным огнём, выдерживать удары феноменальной мощи и даже противостоять смертоносным когтям и клыкам сверхъестественных врагов.

Цена: 1 пункт Витэ за сцену для “смягчения” аггравированных повреждений. Очки Выносливости и Здоровья появляются навсегда.

Резерв: Соппротивление отличается от большинства других Дисциплин тем, что его не нужно активировать отдельной проверкой. Вместо этого оно укрепляет физические характеристики персонажа в течение сцены, воздействуя на другие проверки.

Каждый пункт Соппротивления *навсегда* увеличивает Выносливость и Здоровье персонажа на единицу (персонаж, обладающий высоким значением Соппротивления, может превышать свой обычный лимит на максимальные показатели Атрибутов). Кроме того, Соппротивление “смягчает” количество аггравированного урона, равное значению Соппротивления, до окончания сцены. Такой урон становится летальным. Тем не менее, аггравированный урон, на ослабление которого не хватило пунктов Соппротивления, остаётся аггравированным. Этот эффект не воздействует на уже имеющиеся аггравированные повреждения и применяется только к новым, полученным после активации Дисциплины.

Пример: *Майкл вынужден вступить в схватку с охотником. Тот наносит ему удар пылающим факелом, который ранит Майкла на 5 пунктов аггравированного урона. Однако Соппротивление 4 помогает Майклу снизить четыре пункта урона до летального, и лишь один пункт останется аггравированным.*

Кроме того, если из-за утраты временного Здоровья летальный урон становится аггравированным, то его нельзя понизить обратно до летального Соппротивлением. Так, если персонаж с семью очками Здоровья и одним уровнем Соппротивления получает девять пунктов летального урона, девятый пункт станет аггравированным. Другие восемь будут записаны как летальные (семь нанесут ущерб Здоровью, восьмое будет заблокировано Соппротивлением), однако девятый станет аггравированным, поскольку он превышает обычный запас Здоровья вампира.

Действие: мгновенное.

Мощь

Практически в каждой из мировых культур вампиры изображаются как демонические создания, обладающие колоссальной мощью. В действительности, не все Сородичи обладают столь нечеловеческой силой, однако Мощь наделяет вампира физическими способностями, которых ни один человек просто не в состоянии достигнуть.

Мощь позволяет Сородичам наносить удары с силой обрушившегося валуна или гоночного автомобиля, поднимать объекты огромной тяжести как бумагу, крушить бетон как стекло и взмывать с одного прыжка на такую высоту, что, возможно, старейшины, обладающие невероятно высокими уровнями этой Дисциплины, и породили человеческий миф о способности вампиров к полёту.

Цена: 1 пункт Витэ за сцену

Резерв: Мощь отличается от большинства других Дисциплин тем, что её не нужно активировать отдельной проверкой. Вместо этого она увеличивает физическую силу персонажа в течение сцены, воздействуя на другие проверки.

Каждое очко Мощи повышает Силу персонажа на единицу до окончания действия Дисциплины. Мощь нельзя активировать дважды за сцену. Таким образом, персонаж не может потратить второй пункт крови и удвоить бонус к Силе. Обратите внимание, что зависящие от Силы характеристики (например, Скорость Бега) также повышаются.

Обратите внимание, что в боевых сценах Мощь добавляет персонажу очки Силы (например, при модификации проверок Силы + Рукопашного боя или Силы + Холодного оружия) только после того, как он попал по противнику. Другими словами, эта Дисциплина не повышает шансы вампира попасть в свою цель, а вместо этого наделяет уже нанесённый удар разрушительной силой. Равным образом, Мощь не повышает ограничительную планку на количество урона, который может нанести персонаж, хотя и помогает вампиру достигнуть своего максимума (см. "Ограничения на урон" на стр. 210 **Mind's Eye Theatre Rulebook**).

Пример: *Рэйчел обладает Силой 4, Рукопашным боем 3 и Мощью 3. Вернувшись после визита к Князю в своё убежище, она обнаруживает смертного, роющегося в её вещах. Рэйчел решает проучить мерзавца и активирует свою Мощь. Её Сила повышается до 7 на всю сцену. Однако её резерв остаётся равен 7 очкам, а не 10. Она не обретает способности попадать по своей цели чаще, хотя и значительно усиливает эффект любого нанесённого удара. Рэйчел получает бонус +3 только тогда, когда попадает в противника.*

Мощь не влияет на способности персонажа к прыжкам.

Действие: мгновенное.



Колдовство и продолжительные действия

Многие ритуалы и заклинания требуют накопления успехов в ходе продолжительного действия. В период затишья или в неигровых ситуациях пользуйтесь стандартными временными ограничениями на выполнение продолжительных действий. Во время игры успешное проведение ритуала или чтение заклинания требует одного полного раунда в небоевой обстановке или трёх полных раундов в ходе сражения.



Круак

Круак – одно из самых распространённых названий кровавой языческой магии, практикуемой Колдовским Кругом. Будучи разновидностью ритуальной магии, Круак - что переводится как "полумесец" - использует множество языческих и дохристианских колдовских практик всего мира, единственным общим элементом которых является необходимость кровавых жертвоприношений. Многие консервативные Сородичи называют Круак "чернокнижничеством" и "чёрной магией", а в доменах с сильным влиянием Ланцеа Санктум Сородичи, практикующие подобные ритуалы, часто преследуются как еретики. Несмотря на насмешки других Сородичей, именно страх перед Круаком приводит многих вампиров в Колдовской Круг и, в частности, к изучению этой

Дисциплины. Колдовской Круг манит множество неонов своим могуществом, и для некоторых Круак становится лучшим доказательством этого могущества.

Круак - одна из центральных загадок в системе верований Колдовского Круга, будучи одновременно мощным оружием в арсенале ковенанта. Как и можно было ожидать, секреты этого знания держатся в строжайшей тайне. Новички редко допускаются к этим знаниям. Как новый участник псевдорелигиозной структуры Круга, вампир должен прежде всего доказать свою верность организации и пройти череду тестов и испытаний, прежде чем его посвятят в тайны Круака. Хотя вампиры, переметнувшиеся из Колдовского Круга в другие ковенанты, уносят знания ритуалов с собой, они зачастую сталкиваются с тем фактом, что изучать новые ритуалы Круака вне Круга попросту невозможно. Персонаж должен обладать как минимум одним пунктом Статуса в Ковенанте (Колдовской Круг), чтобы получить доступ к этой Дисциплине. Игрок, купивший это очко Статуса ещё в ходе создания персонажа, может приобрести Круак за одно из трёх очков Дисциплин, полагающихся начинающему персонажу. Всякий раз, когда игрок хочет повысить значение Круака, он должен убедиться, что его персонаж обладает по меньшей мере одним очком Статуса в Колдовском Круге.

Из-за бесчисленных культурных различий в обществе Колдовского Круга множество ритуалов в действительности имеют один и тот же эффект, различаясь только названием. Таким образом, первоуровневый ритуал Муки Прозерпины может быть также известен как Голод Лимба (в Новом Орлеане) или Проклятие Таврика (в Тегеране). Другие книги вселенной **Vampire** описывают новые ритуалы Круака, а потому игроки и Рассказчики могут свободно создавать свои собственные ритуалы, используя описанные здесь в качестве примеров.

Цена: Использование Круака стоит по меньшей мере одного пункта Витэ. За исключением описаний некоторых ритуалов, в которых указывается другая цена, базовой стоимостью остаётся 1 пункт Витэ. Витэ играет огромную роль в использовании Круака, поскольку его ритуалы буквально вызывают к силе, заложенной в крови, для проявления сверхъестественных эффектов. Использование Круака требует визуальной или материальной траты крови. Так, чтобы потратить Витэ в ходе ритуала, Сородич должен разрезать часть своей плоти кинжалом и окропить кровью землю, чтобы пробудить магию пролитым Витэ (или компонентами крови, содержащими особую силу). Если только в описании не указано обратного, использование Круака прерывает любые эффекты Затемнения. Кроме того, если персонаж уже находится под воздействием Круака, этот эффект невозможно усилить, используя один и тот же ритуал.

Круак не использует ту же линейную прогрессию, что и другие Дисциплины. Мастерство персонажа определяет, какой максимальный уровень ритуала он может выучить. Сами же ритуалы приобретаются за очки опыта. Например, персонаж с двумя пунктами Круака может знать неограниченное число первоуровневых и второуровневых ритуалов (за каждый из которых он заплатил очки опыта). Однако он не может выучить ни одного ритуала третьего уровня, пока значение его Круака не повысится до трёх. Всякий раз, когда он приобретает новый пункт Круака (в том числе и в момент создания персонажа), он получает один ритуал этого уровня бесплатно.

Круак - коварная практика. Она требует от своих участников определённой степени подобострастия или даже жестокости, во многом в знак уважения кровожадных богов античности, от которых, по слухам, Сородичи и узнали секреты этой Дисциплины. Для некоторых колдунов, жадных до власти, Круак становится способом потакания своим страстям, уводящим от нравственной чистоты. Человечность Сородичей, практикующих Круак, может подняться только до максимума, определяемого их значением этой Дисциплины, вычтенным из 10. Например, Гангрел по имени Роланд Гентри владеет третьим уровнем Круака. Его максимум в Человечности - семь. Если персонаж повышает значение Круака выше, чем позволяет его Человечность, то значение Человечности падает на соответствующий уровень, а игрок должен сделать проверку Человечности, чтобы

узнать, не получил ли его персонаж какого-нибудь отклонения в ходе открытия новых оккультных тайн (больше информации об отклонениях и проверках Человечности можно найти на **стр. 267-276**).

Резерв: Манипулирование + Оккультизм + Круак. Из-за той роли, которую в ритуалах Круака играет кровь, Дисциплина удваивает бонусы, предоставляемые вампиру его кровными связями: например, если эффект ритуала направлен на его Сира, Грандсира, потомка или другого единокровного. Кроме того, клановая слабость Носферату не применяется к проверкам этой Дисциплины. Оккультные Специализации применяются только к отдельным ритуалам, а не ко всему Круаку.

Действие: продолжительное. Число успехов, необходимых для активации ритуала, эквивалентно уровню ритуала (так, для активации ритуала третьего уровня необходимо набрать три успеха). Каждая проверка отражает один раунд проведения ритуала. Обратите внимание, что каждый уровень повреждений, полученных в ходе проведения ритуала, налагает штраф на следующие проверки колдовства наряду с другими штрафами, которые персонаж может испытывать из-за ран.

Цену за активацию ритуала необходимо заплатить ещё до проверки. Обычно это не представляет проблемы, поскольку ритуал, требующий одного пункта Витэ, позволяет делать проверку в тот же самый раунд (вложение Витэ - пассивное действие). Однако в некоторых обстоятельствах ритуал может стоить больше Витэ, чем персонаж способен потратить за один раунд. В таких ситуациях игрок делает проверку в тот раунд, в который он тратит последний пункт Витэ, необходимого для активации ритуала. Если персонажу не удаётся завершить ритуал вовремя (например, если его убивают прежде, чем он набирает достаточное число успехов) или если он решает отменить его, эффект просто не проявляется. Тем не менее, вложенное в ритуал Витэ не восстанавливается.

Отыгрыш: Круак воплощает собой отнюдь не облагороженную версию колдовских путей прошлого, к которой чаще всего прибегают смертные, восстанавливающие “языческие” практики. Независимо от того, какую форму принимают ритуалы Круака – экстатическую или дикую, мрачную или кровавую, - они редко проходят в тишине, и зачастую всплески эмоций и проявления первозданной силы, сопутствующие проведению ритуала, выглядят со стороны столь же зрелищно, сколь и пугающе (причём сами ритуалисты редко делают красочность ритуала самоцелью - во всяком случае, если речь идёт о представителях Колдовского Круга). Заклинатель читает тексты на множестве древних языков, использует символы, наделённые древним церемониальным значением (наподобие жезлов или обработанных шкур животных) и постоянно выкрикивают имена божественных созданий, которым Круак отдаёт дань уважения. Также широко распространено ритуальное кровопускание, которое используется в качестве священного жеста или материи для начертания символов.

Результаты проверки

Провал: Ритуал полностью проваливается, но не затрагивает персонажа. Потраченное Витэ не восстанавливается.

Успех: Ритуал выполняет своё назначение.

Если только не указано обратное, действие ритуала длится до окончания сцены или до восхода солнца - в зависимости от того, что произойдёт раньше.

Возможные модификаторы

- | | |
|----------|---|
| +4 | Ритуал затрагивает вампира, с которым ритуалист связан кровными узами, или направлен на него (см.стр. 237). |
| — | Персонажа не отвлекают; ему ничто не угрожает |
| -1 до -3 | Персонаж отвлечён или активно передвигается, например, сражается или убегает от преследователей. Этот штраф складывается со штрафами от множества отвлекающих факторов (например, если персонаж должен проводить ритуал во время сражения в центре урагана). Успехи, полученные в ходе медитации (см.стр. 51 Mind's |

Eye Theatre Rulebook) незадолго до проведения ритуала, снижают эти штрафы на один за каждый успех.



Предостережение относительно колдовства

Не забывайте, что **Реквием** - просто игра. Хотя сами участники мероприятия обычно оказываются достаточно адекватными, чтобы понимать, что они не проводят настоящих колдовских ритуалов, посторонние могут воспринимать всё в несколько ином ракурсе. Более того, даже не все игроки приветствуют по-настоящему яркие изображения вампирических церемоний. Поэтому, невзирая на поощрение отыгрыша при использовании Дисциплин со стороны игроков, изображающих колдунов, старайтесь не забывать, что реальные проблемы наподобие шокированных соседей или возмущённых членов вашей же игровой компании не стоят толики дополнительного “реализма”, которую вы стремитесь внести в игру. Если без реализма не обойтись, просто сведите ритуал к сдержанным, безобидным действиям и отложите самые впечатляющие, но спорные идеи по изображению вампирического колдовства до того момента, когда вы будете вдали от глаз потенциальных скандалистов.



Муки Прозерпины (Ритуал первого уровня)

Колдун вызывает у жертвы ощущение сильнейшего голода. Жертва должна находиться в его поле зрения. Под воздействием этого ритуала она испытывает желание немедленно найти пищу или напиться крови. Активация требует оппозиционной проверки против Самообладания + Силы Крови жертвы (сопротивление происходит пассивно). Если колдун получает больше успехов, чем жертва, то она бросается к ближайшему источнику корма. Смертный будет есть даже сырое мясо, хотя и не станет идти на столь крайние меры, как людоедство или выпивание крови. Сородичи могут напасть на ближайшего смертного, а если голод провоцирует в них безумие, то и на своих товарищей из числа вампиров. Даже после того как он насытится (неважно, каким способом), чувство голода не пропадёт, пока не закончится действие ритуала.

При сопротивлении безумию вампиры под воздействием этого ритуала считаются "истощёнными" (см.стр. 264).

Ригор Мортис (Ритуал первого уровня)

С помощью этого ритуала вампир может временно пресечь реанимирующий эффект Витэ других Сородичей, затрудняя их способность к движению по мере того как их мускулы напрягаются и застывают. Количество успехов, собранное при проверке Круака, определяет число очков, которые отнимаются от следующего физического действия жертвы. Этот штраф применяется только к активным действиям, не влияя на способность к физическому сопротивлению. Ригор Мортис не действует на смертных, гулей, Люпинов и магов, поскольку их жизненная сила не зависит от Витэ, поддерживающего Сородичей. Ригор Мортис нельзя наложить на одного и того же Сородича несколько раз.

Проверка активации этой силы проходит со штрафом, равным Самообладанию жертвы.

Седло (Ритуал второго уровня)

Этот ритуал позволяет колдуну “оседлать” чувства жертвы. Она должна находиться в пределах его поля зрения во время проведения ритуала, хотя в дальнейшем может

отдаляться от него на любое расстояние. Колдун может в любое время слышать и видеть глазами и ушами своей жертвы. Доступ к другим органам чувств для него закрыт - если жертва слепа, глуха или страдает одновременно от обоих несчастий, эффект ритуала проявляется в кромешной темноте и/или полной тишине. Жертва, чувства которой "оседлали", не осознаёт, что её восприятие передаётся кому-то другому.

Воспринимая чужие чувства, колдун очень смутно ощущает собственное тело, которое погружается в состояние, подобное трансу. Он не чувствует слабых воздействий на своё тело (например, насекомого, которое ползает по его коже, или воды, капающей на голову), но более агрессивные действия, предпринятые против его тела, привлекают его внимание.

Ритуал остаётся в силе в течение одной ночи за каждый успех, полученный при активации, но колдун может прервать его действие в любое время. Он может погружаться в чужие чувства и возвращаться в своё тело, когда только пожелает. Предполагается, что ритуалист оставит записку на том месте, где лежит его тело (что, между тем, позволяет возможным противникам найти его), а сам просто последует за жертвой, делая рукой знак "Вне игры", чтобы показать, что в действительности его персонажа здесь нет.

Проверка активации этой силы проходит со штрафом, равным Самообладанию жертвы.

Кровь Гидры (Ритуал второго уровня)

По активации этого ритуала колдун защищает себя от потенциальных диаблеристов и тех, кто просто захочет вкусить его крови. Ритуал превращает Витэ Сородича в некую разновидность яда. Вампир, выпивший такой крови, получает один уровень летального урона за каждый пункт поглощённого Витэ; смертные получают двойной урон. Сородичи не получают насыщения от питания такой кровью.

Изменённое ритуалом Витэ остаётся ядом лишь до тех пор, пока находится в организме колдуна (или до следующего рассвета). Если оно покидает тело ритуалиста, то становится обыкновенным Витэ. Таким образом, ритуал не получится использовать, чтобы создавать отравленное оружие, и если вылить такую кровь в ёмкость, то она не отравит никого, кто её выпьет.

Оберег от деревянного рока (Ритуал третьего уровня)

Колдун устанавливает мистическую защиту против попыток пронзить его сердце с помощью кола. Если ритуал проведён успешно, любая попытка проткнуть вампира колом терпит неудачу в течение всего периода действия этой силы. Коля, используемые против вампира, гниют или рассыпаются в руках противников. Однако чтобы эффект проявился, вампира действительно должны попытаться ударить колом (заклинание не заставляет сгнить все колья, включая потенциальные, в присутствии колдуна). Ритуал нельзя применить, чтобы защищать остальных: он работает только на самого заклинателя. Эффект проходит с наступлением следующей ночи, однако ритуал может быть тотчас же повторён.

Прикосновение Морриган (Ритуал третьего уровня)

Заклинатель проводит этот ритуал (бросая Манипулирование + Оккультизм + Круак) и облакает свой праведный гнев в материальную оболочку. Если проверка успешна, прикосновение колдуна становится смертельным. Для этого он должен коснуться жертвы раскрытой ладонью (касание противника рассматривается на стр. 157 **Mind's Eye Theatre Rulebook**). Контакт причиняет определённое число летального урона, равное успехам, набранным при активации ритуала. Эффект нельзя передать через удар палкой или

кулаком. Колдун наделяется смертоносным прикосновением только один раз за каждый ритуал, и если не воспользоваться его эффектом, то он иссякнет через количество часов, равное одному за каждый успех, набранный при активации. Если это время прошло, ритуал утрачивает свою силу.

Чем мощнее нанесённый урон, тем страшнее оставленный им отпечаток. Прикосновение Морриган, причинившее только одно очко повреждений, выглядит как не приметный шрам или бледный след от ушиба, тогда как прикосновение, нанёсшее пять уровней повреждений, оставляет жертву чудовищно обожжённой, если не обугленной. Этот след исчезает с исцелением нанесённого урона. Ритуал воздействует только на вампиров, гулей и других сверхъестественных существ. Похоже, что ярость Сородичей невозможно обрушить на смертных таким путём.

С разрешения Рассказчика жертвы, попавшие под чрезвычайно сильный эффект этой способности, могут получить соответствующие штрафы на проверки, связанные с их внешностью. Эти штрафы можно устранить, только излечившись от повреждений или подыскав себе подходящий костюм или табличку с описанием, которая поможет таким игрокам отразить внешность своих персонажей, искажённую ранами.

Кровавая дань (Ритуал четвёртого уровня)

Заклинатель мистическим образом поглощает треть крови, которую пьёт его жертва. Она должна находиться в пределах видимости колдуна, когда он проводит этот ритуал. Всякий раз, когда жертва кормится, треть поглощённого Витэ отвергает его организм и незримо переходит к заклинателю, независимо от того, где в этот момент находятся тот и другой. Это Витэ "нейтрально" в том смысле, что оно не накладывает Винкулума на колдуна, точно так же как не накладывает его и гипотетический третий вампир, которым питается жертва колдуна (хотя сама она становится частью Винкулума). Эффект ритуала иссякает после одного кормления или до следующего рассвета, в зависимости от того, что случится раньше.

Для активации этой способности проходится оппозиционная проверка Манипулирования + Оккультизма + Круака против Самообладания + Силы Крови жертвы; сопротивление происходит пассивно. Если колдун набрал больше успехов, то жертва не понимает, куда подевалась часть крови, хотя и чувствует себя ненасытившейся.

Неподатливая кровь (Ритуал четвёртого уровня)

Заклинатель приобретает иммунитет к Винкулуму и зависимости от чьей-либо крови, когда питается Витэ других Сородичей. По активации ритуала колдун может питаться кровью вампиров в пределах ночи, и ни её донор, ни заклинатель не приобретают Уз Крови или взаимной привязанности. Безусловно, сам донор не знает, что реципиент иммунен. Ритуал нельзя проводить на других вампирах, колдун может обеспечить его эффектом только себя самого. Также он не отменяет и не ослабляет уже имеющихся эффектов Винкулума, которым может быть подвержен колдун.

Загноение крови (Ритуал пятого уровня)

Этот могущественный ритуал способен испортить кровь жертвы, будь она смертным или вампиром. Персонаж должен пройти оппозиционную проверку Манипулирования + Оккультизма + Круака против Выносливости + Силы Крови жертвы. Если он набирает больше успехов, то смертной жертве наносится равнозначное количество летального урона, а жертвы-вампиры немедленно выводят эквивалентное число Витэ из своего организма и в результате могут впасть в безумие. Также они могут быть вынуждены погрузиться в торпор. Колдун должен видеть свою жертву во время проведения ритуала.

Угощение Праматери (Ритуал пятого уровня)

Сородич вызывает к могуществу самой Праматери (каким бы именем ни называл её сам колдун) и проливает часть своего Витэ. Его рот превращается в пасть, наполненную острыми искривлёнными зубами. Теперь вампир не нуждается в том, чтобы схватить жертву, если он собирается укусить её – атака проводится напрямую. Число успехов, набранное при активации ритуала, добавляется в качестве бонуса к проверкам атаки. Укус наносит аггравированный урон.

Обратите внимание, что эти зубы слишком огромны для проведения кормления: слишком много крови уйдёт из ран, прежде чем вампир сможет хоть немного насытиться. Ритуал остаётся в силе, пока колдун не потратит ещё одного пункта крови для обратного изменения или пока не взойдёт солнце. В дополнение ко всему, игрок должен подобрать либо грим, либо бросающуюся в глаза табличку с описанием, чтобы предупредить остальных об эффекте ритуала, поскольку даже не самый внимательный наблюдатель просто не сможет упустить из виду искажённую пасть вампира. Угощение Праматери нельзя совмещать с Боевыми стилями. Также персонаж не получает никаких бонусов за оружие, поскольку для нападения он использует свои зубы.



Опциональное правило: Охраняемые секреты

Это правило помогает Рассказчикам определять, какие формы колдовства персонажи в состоянии изучать и практиковать без каких-либо негативных последствий для своей репутации, а какие - нет. При этом Рассказчик освобождается от неприятной обязанности создавать искусственный “потолок”, ограничивающий способности протагонистов. Согласно этому правилу, персонаж может изучить любое количество заклинаний или ритуалов, на освоение которых ему хватает опыта, однако если он собирается использовать эти знания без риска навлечь на себя гнев других чародеев, он должен обладать определённым Статусом в соответствующем ковенанте. Уровень Статуса должен соответствовать уровню ритуала или превышать его. Если персонаж не обладает достаточным Статусом в ковенанте, считается, что он изучил ритуал незаконными методами, а потому рискует подвергнуться наказанию со стороны других представителей данной фракции.

Использование этого правила позволяет ввести в игру социальные ограничения, помогающие обуздать потенциальное освоение колдовских практик слабыми и непроверенными персонажами. Кроме того, наличие охраняемых секретов в игре заставляет персонажей, состоящих в мистических ковенантах, играть в социальные игры Сородичей ради повышения Статуса и репутации. Только активное участие в деятельности ковенанта сможет открыть им полный доступ к секретам фракции, поскольку без правильного отыгрыша приобретение нового очка Статуса и последующее изучение ритуала будет выглядеть как преодоление невидимого трамплина к обретению сверхъестественной мудрости. Разумеется, в индивидуальных случаях Рассказчик может делать и исключения из этого правила, особенно когда дело доходит до изучения и использования общеизвестных или полезных для игры ритуалов. В конце концов, иногда обучение новичков таким ритуалам может сослужить добрую службу всему ковенанту. А потому данное правило следует использовать только для отражения бдительности, с которой представители каждого ковенанта охраняют свои секреты, а также для повышения роли доверия, которое персонаж должен заслужить, прежде чем ему продемонстрируют тайны фракции.

Если Рассказчик хочет наложить ещё более жёсткие рамки на освоение ритуалов, он может заявить, что персонаж просто не способен приобрести новые очки соответствующей колдовской Дисциплины, пока не достигнет равного уровня Статуса в

ковенанте. Таким образом, если вампир обладает двумя очками Статуса в Ланцеа Санктум, он не сможет осваивать ритуалы Фивейского Чародейства третьего уровня, пока не добавит ещё одного очка к Статусу в ковенанте. Он просто не пользуется достаточной известностью и доверием внутри фракции, чтобы кто-нибудь взялся продемонстрировать ему секреты Благословенных. Такой подход к изучению ритуалов позволяет Рассказчику контролировать процесс развития персонажей и гарантирует, что никто не достигнет вершин колдовских способностей слишком рано. Тем не менее, это правило несколько ограничивает свободу игроков и даже в какой-то степени ослабляет баланс между ковенантами.



Фивейское Чародейство

Фивейским Чародейством называют чудотворную магию, практикуемую представителями Ланцеа Санктум. Согласно учению ковенанта, эту магическую традицию Благословенные получили (или украли - в зависимости от того, кто об этом рассказывает) от "посланника Божьего". По слухам, они научились ей, посетив Фивы северного Египта вместе с легионом римских солдат в годы правления Диоклетиана, после того как Лонгин пропал из виду своих последователей. Дисциплина основывается на концепции правосудия, уделяя внимание и библейским мотивам (кровавые дожди, нашествия саранчи, Божья кара), и откровенно оккультным практикам набожных чародеев.

Противники ковенанта рассказывают, что Фивейское Чародейство ревностно охраняется Благословенными – может быть, даже сильнее, чем любой другой секрет их организации. Хотя и не так много Благословенных рыскают по самым тёмным уголкам мира, выискивая неверных, укравших секреты их мастерства, мало кто среди членов Ланцеа Санктум готов смириться с тем, что их священная тайна делается достоянием остальных вампиров. Ланцеа Санктум отнюдь не глупы. Они посвящают других в свои тайны "в порядке обмена", если желающие обучиться Фивейскому Чародейству готовы дать Благословенным то, что им нужно.

Хотя вампиры, переметнувшиеся из Ланцеа Санктум в другие ковенанты, уносят знания ритуалов с собой, они зачастую сталкиваются с тем фактом, что изучать новые ритуалы Фивейского Чародейства вне общества Благословенных попросту невозможно. Чтобы изучить Дисциплину, персонаж должен обладать хотя бы одним очком Статуса в Ковенанте (Ланцеа Санктум). Игрок, купивший хотя бы один пункт этого Преимущества в ходе создания персонажа, может потратить одно из трёх стартовых очков Дисциплины на Фивейское Чародейство. Чтобы развивать своё мастерство в этой Дисциплине, персонаж должен по-прежнему иметь хотя бы один пункт Статуса в Ковенанте (Ланцеа Санктум).

Цена: Использование Дисциплины всегда стоит одно очко Воли, поскольку Воля имеет особое значение при использовании Чародейства. Подобные ритуалы вовлекают в процесс саму душу Сородича, применяющего Дисциплину. Воля, потраченная таким образом, не прибавляет к проверке активации трёх очков - а поскольку за один раунд Сородичам позволяет тратить лишь одно очко Воли, то к проверкам активации Чародейства нельзя прибавлять дополнительных очков благодаря Воле - за исключением тех ритуалов, в описании которых указано обратное. В данном же случае Воля используется просто для применения магии.

Кроме того, активация Чародейства требует использования или даже уничтожения определённых предметов. Такие предметы известны как дары. Заклинатели, практикующие Дисциплину, утверждают, что эти дары - не что иное, как жертвоприношения Господу, Лонгину или другой высшей сущности, предоставляющей заклинателю его силу. Попытки использования Чародейства без должного дара всегда безуспешны. Дары исчезают по активации ритуала, оставив после себя только кучку пепла или грязи, по которой трудно что-либо сказать об уничтоженном предмете. Кроме того,

если персонаж уже находится под воздействием Круака, этот эффект невозможно усилить, используя один и тот же ритуал, пока не закончится эффект первого применения.

Подобно Круаку, Фивейское Чародейство не обладает линейной прогрессией, свойственной другим Дисциплинам. Мастерство персонажа в Дисциплине просто определяет, к ритуалам какого уровня он имеет доступ. Все ритуалы приобретаются за очки опыта - таким образом, персонаж с двумя пунктами Фивейского Чародейства может знать неограниченное количество ритуалов первого и второго уровня (за каждый из которых он заплатил очки опыта). Он не может изучить ни одного ритуала третьего уровня до тех пор, пока не поднимет значение этой Дисциплины до 3. Всякий раз, когда персонаж покупает новое очко Фивейского Чародейства (включая создание персонажа), он получает один ритуал новоприобретённого уровня бесплатно. Дополнительные ритуалы покупаются за очки опыта. Другие книги вселенной **Vampire** предлагают новые ритуалы Фивейского Чародейства, а потому игроки и Рассказчики тоже могут создать свои ритуалы, используя нижеприведённые в качестве образцов.

Резерв: Интеллект + Образование + Фивейское Чародейство. В отличие от Круака и его взаимодействия со слабостью Носферату, клановая слабость Гангрел влияет на проверки активации этой Дисциплины.

Действие: продолжительное. Для активации ритуала требуется число успехов, равное его уровню (таким образом, активация ритуала третьего уровня требует трёх успехов). Каждая проверка отражает один раунд проведения ритуала. Обратите внимание, что за каждое очко урона, полученного во время этого раунда, персонаж получает равнозначный штраф на следующую проверку в дополнение к любым штрафам от повреждений, которые уже могут воздействовать на персонажа. Если персонажу не удаётся завершить ритуал вовремя (например, если его ввергают в торпор ещё до того, как он наберёт достаточное число успехов) или он решает отменить его, то эффект просто не проявляется. Однако потраченное на активацию очко Воли не восстанавливается, а дары всё равно обращаются пеплом.

Отыгрыш: Как и в случае с Круаком, проведение ритуалов Фивейского Чародейства редко проходит в тишине. Тем не менее, в отличие от выражения первобытных эмоций, свойственных ритуалистам Круака, практики Фивейского Чародейства стараются проводить ритуалы с большей сдержанностью и хладнокровием. Хотя у разных заклинателей могут быть разные методы проведения ритуалов, в целом Фивейское Чародейство представлено мрачными, псевдорелигиозными церемониями. Торжественное пение, зажжение свечей, нанесение мистических надписей и чтение выдержек из древних текстов, написанных на классических языках, - вот только самые общие подходы, которыми пользуются заклинатели. Это не означает, что Фивейское Чародейство требует монотонного постановочного действия - просто Круак выражается в более спонтанных, глубоко экстатических всплесках эмоций, в то время как эффекты Фивейского Чародейства достигаются за счёт проведения традиционных воззваний и выражения силы воли.

Результаты проверки

Провал: Ритуал полностью проваливается, но не затрагивает персонажа. Потраченное Витэ не восстанавливается.

Успех: Ритуал выполняет своё назначение.

Возможные модификаторы

- | | |
|----------|--|
| +2 | Ритуал затрагивает вампира, с которым персонаж состоит в кровной связи, или направлена на него (см.стр. 237). |
| — | Персонажа не отвлекают; ему ничто не угрожает |
| -1 до -3 | Персонаж отвлечён или активно передвигается, например, сражается или убегает от преследователей. Этот штраф складывается со штрафами от множества отвлекающих факторов (например, если персонаж должен проводить ритуал во время сражения в центре |

урагана). Успехи, полученные в ходе медитации (см.стр. 51 **Mind's Eye Theatre Rulebook**) незадолго до проведения ритуала снижают эти штрафы на один за каждый успех.

Кровавый хлыст (Ритуал первого уровня)

Вампир превращает часть своей крови в устрашающий инструмент наказания. За каждый пункт Фивейского Чародейства, которым обладает вампир, он может создать из своего Витэ жалящий хлыст, который обрушивает на врагов Сородича его гнев. Резерв атаки с подобным оружием в руках равен Силе + Холодному оружию + количеству созданных персонажем хлыстов, которые наносят летальный урон. Кровавый хлыст держится на протяжении нескольких раундов, равных числу успехов, полученных при проверке активации. Как только это время заканчивается, все хлысты обращаются прахом.

Персонаж может создать только один Кровавый хлыст и не может приступить к сотворению другого, пока не иссякнет действие первого. Однако после этого он волен повторить ритуал. При желании персонаж может уничтожить свой хлыст до окончания его действия.

Дар: В качестве дара выступает кровь самого Сородича. В ходе ритуала вампир надрезает своё запястье жертвенным ножом. Созданный хлыст стоит один пункт Витэ, вне зависимости от количества отдельных хлыстов.

Кровавый ковчег (Ритуал первого уровня)

Сородич берёт любой обычный предмет и вливает в него некоторое количество своего Витэ, которое он сможет использовать в дальнейшем (для питания или других целей, требующих применения крови). Любой вампир или гуль может воспользоваться предметом - действие запасённого Витэ не ограничивается одним заклинателем, - хотя для этого посторонний должен знать, что в предмете содержится кровь вампира. Количество Витэ, которое можно залить в предмет, равнозначно числу успехов, полученных при проверке активации, хотя чародей может и ограничить это количество меньшим объёмом. Вложенное в предмет Витэ должно быть взято непосредственно из тела вампира, и над одним и тем же предметом ритуалом можно провести только один раз. Это может быть абсолютно любой предмет, независимо от его размера, хотя он не должен быть меньше кулака самого заклинателя. Витэ будет храниться в этом предмете до тех пор, пока не будет использовано. Использовать же его можно только поднеся к губам или сжав его в кулаке с мысленным приказом освободить Витэ и перелить его в тело. Это Витэ "нейтрально" в том смысле, что оно не накладывает Винкулума, оставляя лишь риск пристраститься к подобной крови.

Дар: Даром является сам сосуд, в который вливается кровь, и он разрушается сразу после того, как будет использована последняя капля Витэ. Предмет рассыпается в прах. Пока этого момента не наступило, он сохраняет все свои функции (рапирой можно по-прежнему фехтовать, книгу можно читать).

Вавилонское проклятие (Ритуал второго уровня)

Под воздействием этого ритуала жертва начинает использовать языки, на которых попросту невозможно общаться. Даже написанные ей слова выглядят полной бессмыслицей; что бы она ни писала и ни печатала, текст не будет иметь в глазах окружающих никакого осмысленного значения. Вавилонское проклятие позволяет не только с предельной эффективностью обуздать распространителей богохульства (и перетолков), но и лишить жертву способности к Доминированию. Число успехов, полученных при проверке активации, определяет длительность ритуала: за каждый успех

эффект продолжается один час, хотя если солнце взойдёт раньше, эффект прервётся. Жертва должна находиться в пределах слышимости, чтобы ритуал подействовал на неё, однако её Решительность налагает соответствующий штраф на проверку активации.

Дар: Язык животного или человека.

Чума лжеца (Ритуал второго уровня)

Как только вампир произносит проклятие, его жертва начинает извергать потоки жуков изо рта всякий раз, когда произносит неправду. Нет нужды говорить, что эффект этого ритуала вызывает бурную реакцию у окружающих всякий раз, когда он проявляется. Лжец просто не может спрятать вываливающихся у него изо рта насекомых.

Активация требует от персонажа вступить в состязание Интеллекта + Образования + Фивейского Чародейства против Решительности + Силы Крови жертвы. Соппротивление происходит пассивно.

Дар: Щиток насекомого, целый и неповреждённый.

Увещевание к грешникам (Ритуал третьего уровня)

Всякий раз, когда жертве этого ритуала наносится урон, она получает дополнительные повреждения. Ранение переходит в следующую категорию тяжести - таким образом, три очка тупого урона превратятся в три пункта летальных, а три летальных - в три пункта агgravированных (агgravированные повреждения не усиливаются, тем самым не подвергаясь воздействию ритуала). Если жертва не получает никаких повреждений до конца ночи, то действие заклинания прерывается, хотя его можно вновь активировать уже следующей ночью.

Если жертва использует Соппротивление, то оно ослабляет уровень повреждений только тогда, когда урон должен был стать агgravированным. Другими словами, такое ранение наносит жертве агgravированный урон, который смягчается Соппротивлением.

Для активации ритуала персонаж должен вступить в состязание, используя свой Интеллект + Образование + Фивейское Чародейство против Решительности + Силы Крови жертвы (соппротивление происходит пассивно). Жертва не чувствует, что находится под действием ритуала, а потому не может понять, почему следующее ранение причиняет такую страшную боль.

Дар: Обрывок бумаги с именем жертвы. Этот обрывок необходимо сжечь на глазах у жертвы, на которую направлено заклинание.

Проклятие обречённости (Ритуал третьего уровня)

Заклинатель накладывает проклятие на некое действие, которое может совершить жертва. Если она действительно предпринимает такое действие, обычная проверка на это действие не применяется. Вместо этого инициируется проверка на удачу. Проклятие может носить и общий характер (*"Твой следующий удар в бою обречён на промах"*), и совершенно конкретный (*"Как только ты вкусишь крови слепого христианина в полуночный час..."*). Заклинатель сам делает этот выбор. Проклятие остаётся в силе, пока жертва не выполнит его условия. Если жертва подозревает, что она находится под воздействием этого ритуала, она может потратить пункт Воли и пройти проверку Самообладания + Решительности. Если ей удаётся набрать больше успехов, чем заклинитель набрал при активации ритуала, эффект проклятия пресекается, не вступив в силу.

Для активации ритуала персонаж должен вступить в состязание Интеллекта + Образования + Фивейского Чародейства против Решительности + Силы Крови жертвы (соппротивление происходит пассивно).

Дар: Локон волос с головы жертвы.

Дар Лазаря (Ритуал четвёртого уровня)

Успешное проведение этого ритуала возвращает мертвеца к некоему подобию жизни - хотя даже в лучшем случае можно добиться лишь слабого отзвука его настоящей жизни. Несмотря на то, что ритуал воскрешает его из мёртвых, заклинатель не в силах вернуть ему душу - как и замедлить процессы гниения и разложения. Эта сила позволяет создать лишь подобие зомби, наделённого мучительным самосознанием и желающего только одного - обрести покой. Если ритуал пройдёт как планировалось, существо сохранит своим прежние характеристики (он получит доступ к своим старым Навыкам, хотя и не к Воле). Это жалкое существо не сможет залечивать раны и чувствовать что-либо по-настоящему - что, впрочем, наделяет его редкой стойкостью к повреждениям. Труп продолжает жить в течение такого количества ночей, сколько успехов дала активация ритуала. Заклинатель может создать сразу несколько ходячих трупов, хотя их число не может превышать значения его Воли.

За каждый день, прошедший с момента смерти и до проведения ритуала, Рассказчик по своему желанию отнимает по одному очку всех трёх категориях Атрибутов и продолжает отнимать их после проведения ритуала. Когда какой-либо из Атрибутов понимается до нуля, любые проверки, связанные с этим Атрибутом, проваливаются автоматически. Многократное оживление трупа возможно, хотя это делает его куда менее полезным и куда более отвратительным. Ходячий труп, потерявший все очки Здоровья из-за летальных повреждений, уже не сможет передвигаться, хотя будет оставаться в сознании и при необходимости - общаться (если только этому не препятствуют раны).

Командовать мертвецом может лишь ожививший его заклинатель, хотя он может приказывать зомби служить и другим. Не получив приказа, мертвец будет оставаться на месте и не предпримет никаких действий по собственной воле. Для проведения работы ему требуются указания хозяина, хотя всякий раз, когда его принуждают к выполнению поручений, он громко оплакивает свою участь.

Мертвец переносит все виды повреждений по тем же правилам, что и при жизни. Он поддерживает существование до тех пор, пока самое последнее очко Здоровья не получит агgravированного урона. Зомби не истекает кровью, поэтому даже если последнее очко здоровья получило летальный урон, необходимо атаковать его раз за разом, чтобы уничтожить окончательно. Нет нужды говорить, что для правильного отражения эффектов этого ритуала необходимо подобрать соответствующие костюмы или (если костюмы на данный момент недоступны) видные всем окружающим таблички с описаниями. Зомби подвержены эффектами тех Дисциплин, которые могли повлиять на них и при жизни, хотя их нельзя контролировать при помощи Доминирования или Анимализма. Равным образом, сверхъестественные существа не могут вселяться в их тела. Обратите внимание, что хотя вампиры и призраки в клиническом смысле мертвы, они не могут быть превращены в зомби.

Дар: Церковная облатка, положенная под язык усопшего.

Стигматы (Ритуал четвёртого уровня)

Хотя большинство ритуалов Фивейского Чародейства носят заметный ветхозаветный характер, Стигматы воплощают те самые муки, которые терпел Сын Божий в новозаветном каноне. Чародей обращает эти страдания в инструмент божественного возмездия. В момент активации ритуала жертва должна находиться в поле зрения заклинателя. Кровь начинает вытекать у неё из запястий, ступней и бока - согласно новозаветной традиции, пяти ран Христовых. За каждый раунд кровотечения смертные получают одно очко летального урона; Сородичи теряют по одному пункту Витэ. Если из-

за ритуала вампир утрачивает Витэ полностью, он начинает страдать от летальных повреждений и может подвергнуться приступам безумия (см.стр. 261). Вампир, потерявший последнее очко Здоровья из-за летальных повреждений, впадает в торпор (см.стр. 257).

Выносливость жертвы налагает штраф к проверке активации. Количество раундов, в течение которых жертва страдает от ритуала, эквивалентно числу успехов, полученных при проверке Фивейского Чародейства.

Дар: Распятие, которое обращается прахом, как только ритуал вступает в силу.

Пресуществление (Ритуал пятого уровня)

Заклинатель способен преобразовывать одни материалы или объекты в другие. Воду в кровь, ветку дерева в змею, человека - в соляной столб... Изменённые таким образом материалы или объекты становятся совершенно нормальными, земными аналогами того, во что их превратил заклинатель. А это значит, что Пресуществление не поможет превратить жабу в Люпина или человека в вампира, хотя оно сможет превратить жабу в волка или человека в летучую мышь. Существует и несколько дополнительных ограничений. Ритуал способен изменять только те объекты, которые уступают по размеру (или равны) самому чародею, и превращённые существа не способны имитировать интеллект человека или сверхъестественного существа. Вдобавок, результат превращения не должен превышать заклинателя по размеру, если только в ритуале не принимают участия сразу несколько чародеев. Таким образом, ту же самую жабу можно превратить в ребёнка, однако этот ребёнок не будет обладать человеческим интеллектом или выполнять сложные задачи, поскольку это всё та же жаба, принявшая черты ребёнка. Кроме того, нельзя использовать Дисциплины, чтобы создать имитацию живого создания. И наконец, если только Рассказчик намеренно не отменит это правило, ритуал не позволяет создавать сложные устройства, вымерших животных, редкие материалы или другие экзотические материи и субстанции. Трансформация должна быть направлена на создание (относительно) природных существ и материалов, которые будут выглядеть именно так, как и должны. Невозможно превратить что-нибудь в камень, чтобы затем создать лаву. Преображённые материалы или объекты возвращаются в изначальную форму с восходом солнца (хотя превращённый в ледяную статую человек, потеряв в таком виде руку, трансформируется обратно в человека с оторванной рукой и быстро истечёт кровью).

Сверхъестественные существа неподвержены действию этого ритуала.

Если эта способность используется для трансформации другого существа, персонаж должен вступить в состязание Интеллекта + Образования + Фивейского Чародейства против Выносливости + Силы Крови жертвы (сопротивление происходит пассивно). Чародей должен видеть трансформируемое существо, находиться на расстоянии вытянутой руки от него, а в случае если жертва сопротивляется, должен обездвигить её или подчинить своей воле, чтобы ритуал возымел эффект. Даже спящая жертва немедленно проснётся, чтобы воспрепятствовать воздействующей на неё силе. Пресуществление неспособно превратить во что-либо предметы, которые жертва держит в руках, или её одежду. Равным образом, ритуал практически не действует на практически нематериальные цели наподобие воздуха или текущих химических реакций наподобие пламени, и такие попытки обычно проваливаются автоматически.

Дар: Капля жидкого золота.

Яростное возмездие (Ритуал пятого уровня)

Эта сила обрушивает на жертву божественное возмездие, обращая Витэ Сородичей в пламя внутри их вен. В отличие от других ритуалов Фивейского Чародейства, Яростное возмездие позволяет игроку “зарядить” его силу ещё до того, как он пройдёт последнюю

проверку, и такой заряд может включать многократное вложение очков Воли (не забывайте, что игрок всё равно может тратить лишь одно очко Воли за раунд, поэтому активация ритуала может продлиться на несколько раундов). Каждое очко Воли, вложенное в ритуал, наносит жертве один уровень аггравированного урона и поглощает один пункт её Витэ по мере того, как кровь жертвы обращается божественным пламенем. Подробную информацию об огненных повреждениях см. на **стр. 251**. Если чародей обладает какой-нибудь вещью, принадлежавшей жертве, он может активировать ритуал в любой точке земного шара. В обратном случае вампиру необходимо видеть жертву собственными глазами. Вещь жертвы должна представлять для неё определённую важность - фотография покойной жены сработает, однако ключи от машины или мобильник - не обязательно. Лучше всего подходят компоненты, отделённые от тела жертвы - волосы, кусочки ногтей и т.д.

Ритуал не работает на смертных или других сверхъестественных существах, хотя способен подействовать на гуля. Вдобавок к другим ограничениям на урон, проведение этого ритуала не может нанести количество повреждений, превышающее очки постоянной Воли самого чародея. Яростное возмездие можно обрушивать на одну и ту же цель только с интервалом в двадцать четыре часа. Личные вещи жертвы, использованные при проведении ритуала (даже если он неуспешен) уничтожаются. Яростное возмездие невозможно использовать в дневное время или в период затишья.

Проверка активации подвергается штрафу, равному Выносливости жертвы. Если чародей не набирает успехов, все пункты Воли, вложенные в ритуал, утрачиваются безвозмездно.

Дар: Глаз или рука заклинателя, вырванная или отрезанная. Сородич получает два уровня летального урона, добывая подобные ингредиенты.

Кольца Дракона

Реквием наделяет Сородичей множеством преимуществ, которые недоступны обычным смертным, однако едва ли все эти мелочные способности стоят того проклятия, которое обрушивает на них не-жизнь. Между тем, представители Ордо Дракул уверены, что и эти страдания не бесконечны. При помощи Колец Дракона участники ковенанта стремятся обойти силу проклятия, оставленную на основателе Ордена Божьей дланью, избавившись наконец от требований и ограничений не-жизни и вкусив блаженства истинной чистоты.

Кольца Дракона состоят из трёх отдельных учений, каждое из которых имеет три различных яруса. Как и Круак и Фивейское Чародейство, эта практика не принадлежит какому-либо определённому клану. Хотя представители ковенанта имеют доступ к любому из Колец - и ко всем им одновременно, - они понимают, что ещё ни один Сородич не достигал абсолютного совершенства, во всяком случае, ни один из известных Ордену. Персонаж должен обладать хотя бы одним очком Статуса в Ордо Дракул для получения доступа к Дисциплине. Игрок, купивший хотя бы один пункт этого Преимущества в ходе создания персонажа, может потратить одно из трёх стартовых очков Дисциплин на Кольца Дракона. Чтобы развивать своё мастерство в этой Дисциплине, персонаж должен по-прежнему иметь хотя бы один пункт Статуса в Ордо Дракул.

Активация любого яруса Колец не требует проверок или траты каких-либо характеристик (хотя некоторые из них улучшают проверки или открывают доступ к способностям, которые ранее были закрыты для персонажа). Вампир всегда может пользоваться известными ему ярусами, и всякий эффект можно "выключить" в любой момент по желанию персонажа.

Новые пункты Колец Дракона приобретаются тем же образом, что и Дисциплины, причём количество уже известных персонажу ярусов определяет "текущий уровень" и "новый уровень", доступ к которому ему только предстоит получить. Так, если персонаж

знает пять ярусов Колец Дракона, то для приобретения шестого он должен потратить 42 пункта опыта (по формуле $6 \times \text{новый ярус} \times 7$ (множитель для внеклановых Дисциплин)).

Ярусы каждого кольца персонаж должен изучать по порядку, однако он не обязан изучать одно кольцо целиком, чтобы перейти к следующему. Таким образом, персонаж, обладающий знанием двух ярусов Кольца Крови вполне может изучать первый ярус Кольца Зверя, не завершая третьего яруса Кольца Крови. Поскольку Кольца не представляют собой настоящей Дисциплины, они не ограничены максимальным значением Силы Крови. Так, персонаж не обязан иметь Силу Крови 6 для того, чтобы получить доступ к 6 разным ярусам Колец. Тем не менее, повышение новых пунктов любого Кольца рассчитывается по правилам повышения внеклановых Дисциплин.

Кольцо Крови

Вампиры привязаны к крови живущих, поскольку только она поддерживает их вечную жизнь - но лишь самые слабые могут позволить себе питаться кровью животных. Кольцо Крови делает шаг к избавлению от этого ограничения, помогая вампирам питаться так, как они этого хотят, вместо того, чтобы до скончания времён оставаться рабами своего голода.

Первый ярус: Замедление крови

Не-мёртвое тело Дракона требует меньше крови для своего поддержания, чем тела других, менее просвещённых Сородичей. Для пробуждения персонаж тратит один пункт крови за количество ночей, равное его Решительности. Таким образом, вампир с Решительностью 2 будет тратить один пункт Витэ только за каждое второе пробуждение. Замедлённое потребление Витэ позволяет вампиру поддерживать и высокое количество крови в организме, поскольку потребность в охоте возникает у него значительно реже. Вместо того, чтобы проходить проверку на охоту перед началом каждой главы (для определения количества Витэ, с которым протагонист начинает игру), игрок просто вытягивает одну карту из стандартной колоды. Если он вытянул чёрную карту, он входит в игру с полным запасом Витэ (впрочем, за вычетом одного пункта, необходимого для пробуждения ранее этой ночью). Если же он вытянул красную, то в начале игры он обладает половиной своего запаса Витэ (с округлением вверх). Ему не нужно рисковать возможными неприятностями и проблемами, связанными с охотой - во всяком случае, перед началом игры.

Второй ярус: Звериная кровь

Независимо от Силы Крови вампира он может питаться кровью людей и животных.

Третий ярус: Постижение крови

Персонаж получает три пункта Витэ за каждые два, выпитые из человека, одновременно удваивая объём Витэ, полученный из тел Сородичей или других сверхъестественных существ. Тем не менее, двое или несколько сверхъестественных существ не могут таким образом “обмениваться” друг с другом кровью, чтобы бесконечно повышать объём Витэ в организме Дракона.

Кольцо Напастей

Солнечный свет и огонь - два сильнейших врага Сородичей. Какая бы попытка вырваться за пределы проклятия не-жизни ни предпринималась вампирами, она может привести к успеху только тогда, когда вампир сумеет преодолеть эти препятствия. И хотя ещё ни одному Сородичу не удавалось справиться с ними по-настоящему, Кольцо Напастей служит хорошей платформой для начинания.

Первый ярус: Покорение Красного Ужаса

Персонаж получает бонус +2 для противостояния безумию, спровоцированному видом пламени или солнечным светом. Попытки сопротивляться безумию страха, вызванному другими источниками, не имеет подобных бонусов.

Второй ярус: Преодоление дневной спячки

Вампир может потратить одно очко Воли для того, чтобы бодрствовать целый день без каких бы то ни было штрафов (однако ему всё равно придётся следить за тем, чтобы солнечный свет не попал на его тело, а поддержание бодрствования с наступлением темноты потребует от него обычной траты Витэ). Запас очков в дневное время по-прежнему ограничивается Человечностью (**см.стр. 267**). Если же его потревожат во время дневного сна, он получит три очка к проверке на пробуждение.

Третий ярус: Забытый поцелуй Солнца

В сумерках и на рассвете солнечный свет наносит Дракону только тупой урон, а не аггравированный, как обычно. Тем не менее, как только солнце взойдёт окончательно, его лучи будут причинять ему стандартный аггравированный урон. На море или в горах солнце полностью восходит за пять минут, а садится чуть дольше (10 минут). В чаще леса или в самом сердце города оно может подниматься медленно (10 минут), зато быстро садиться (5 минут).

Кольцо Зверя

Зверь всегда ищет возможности поглотить Человека, что, вероятно, представляет самое серьёзное испытание в обретении Колец Дракона. Если легенды не лгут, основатель Ордена бился со своим Зверем ещё до своего Обращения, а потому едва ли можно назвать удивительным, что он первым научился манипулировать им.

Первый ярус: Наказание Зверя

Игрок тратит пункт Воли, чтобы его персонаж сумел автоматически побороть любой вид безумия. Он может проверять Решительность + Самообладание для сопротивления, вкладывая пункты Воли только в случае неудачи.

Второй ярус: Отвлечение Зверя

Персонаж не тратит очков Воли для "оседлания безумия" и должен набрать только три успеха вместо пяти. Остальные правила остаются в силе (**см.стр. 266**).

Третий ярус: Изнурение Зверя

Персонаж может каждую ночь проводить по часу в безумии (чаще всего это значит, что он находится в контролируемых условиях наподобие запертой комнаты или мест, далёких от посторонних глаз). После этого персонаж не будет подвержен приступам безумия до конца ночи, какой бы сильной ни была его провокация - если только он сам не пожелает поддаться ей.

Практики

Ключевые Дисциплины, которыми обладают Сородичи, - не единственные сверхъестественные способности, находящейся в их мистическом арсенале. Достаточно часто возникают полностью новые техники по использованию Дисциплин, созданные при помощи необычного сочетания двух или более базовых сил, которыми обладают Проклятые. Как и в случае со стандартными Дисциплинами, эти техники, именуемые Практиками, могут быть освоены или выучены от других Сородичей тем же образом и по тем же правилам, что и большинство способностей, от которых они происходят. Любой вампир, обладающий необходимыми уровнями Дисциплин, теоретически может прийти к

постижению Практики. Это зависит только от потраченного времени и стараний самого вампира.

Однако некоторые заявляют, что им удалось овладеть по-настоящему необычными Практиками, что, по всей видимости, не так уж и далеко от истины. Сородичи могут оказаться неспособны изобрести некоторые наиболее сложные техники самостоятельно, без наблюдения со стороны опытного наставника. Более того, далеко не все Сородичи вообще слышали о существовании Практик. По самой своей природе они встречаются куда реже, чем классические Дисциплины, и их секреты порой даже сложнее постичь, чем технику уникальных Дисциплин, которыми обладают лишь представители некоторых родословных. Редкие Проклятые обладают знанием Практик, и ещё меньше могут изобрести свои собственные, полагаясь лишь на свой опыт. Чаще всего вампиры осваивают подобные техники как "секретное знание", переходящее от Сира к потомку, как важный урок Наставника, как похищенную тайну из хранилища ренегата или как любое другое явление, подходящее для истории.

Хотя большинство Сородичей потенциально может изучить Практику сразу по достижении необходимых уровней нескольких Дисциплин, препятствием может стать "гордость создателя", степень которой зависит от личных качеств того, кто претендует на звание первооткрывателя Практики. Так, большинство Практик, основанных на Превращении и вовлекающих эту Дисциплину в процесс своего использования, известны как Практики Гангрел, в то время как основанные на Фивейском Чародействе будут считаться Практиками Ланцеа Санктум.

Здесь приведён краткий список Практик, которые может выучить (и с которыми может столкнуться) любой Сородич. Не забывайте, что если Практика используется на вампире, с которым персонаж связан кровными узами (**см.стр. 228**), то к проверке её активации добавляется бонус +2. Информация по разработке собственных Практик представлена на **стр. 380**.

Идеальный незнакомец (•••• Ясновидение, •••• Затемнение)

Невзирая на универсальность способности "Знакомый незнакомец", её использование может стать достаточно затруднительным, если типичная внешность и ограниченные возможности маскировки не позволяют вампиру достичь своих целей. Идеальный незнакомец служит краткосрочным решением этой проблемы, поскольку наделяет вампира способностью преодолевать рамки Знакомого незнакомца, создавая вместо этого внешность конкретного человека. Персонаж может использовать эту способность для подражания существующей личности или для создания абсолютно новой внешности, взятой из воображения.

Данная Практика позволяет вампиру обходить многие ограничения Знакомого незнакомца. Сородич может вносить любые изменения в свою внешность, включая изменение возраста, подражание чужому голосу, появление иллюзорной одежды, корректирование черт лица, смену пола и так далее. Более того, персонаж может полностью менять телосложение. Таким образом, благодаря этой способности даже шестифутовый вампир может принять облик маленького ребёнка. Тем не менее, иллюзорная форма должна находиться в пределах основных человеческих параметров — а потому, хотя вампир может подражать искажённому облику Носферату (даже если он не страдает от обезображенности в своём настоящем обличье), персонаж не способен замаскировать себя под животное, превратиться в кошмарного четырёхрукого демона или принять другие, столь же причудливые или невероятные формы.

Следует отметить, что эта Практика работает по другим сверхъестественным принципам, нежели Знакомый незнакомец, а потому утрачивает часть функций оригинальной способности. Хотя вампир может изменять иллюзорную одежду на своём новом теле, он не способен выдавать один объект за другой. Так, если персонаж

имитирует облик полицейского офицера, он не может выдать водительские права за удостоверение сотрудника правоохранительных органов, невзирая на то, что Знакомый незнакомец допускал активацию подобных эффектов. С другой стороны, при использовании Телепатии или достаточной осведомлённости о личности своей жертвы он может скопировать внешность офицера, которому жертва уже доверяет, тем самым избежав просьбы показать полицейский значок.

В целом обличье, которое можно принять при использовании Знакомого незнакомца, меньше подходит для впечатления окружающих или манипулирования их сознанием, чем эта Практика, однако вампиру гораздо легче соответствовать выбранной роли, когда окружающие сами предрасположены верить в его иллюзорный облик и не ожидают от него никаких особенных действий. И напротив, обличье, созданное при помощи Идеального незнакомца, несёт куда больший риск разоблачения, однако взамен оно позволяет вампиру одурачивать жертв куда более точным и пагубным образом. Следовательно, обе способности обладают своими преимуществами и недостатками.

Как и любые другие эффекты, основанные на Затемнении, иллюзорная внешность Идеального незнакомца не проявляется на видеоплёнке, а изменения в голосе не передаются через аудиоустройства. Тем не менее, люди, записывающие внешность или голос вампира на видео- или аудиоаппаратуру, но находящиеся в его присутствии, поддаются эффекту данной способности.

Цена: 1 пункт Витэ

Резерв: Интеллект + Обман + Затемнение против Решительности + Силы Крови жертвы

Действие: состязание; сопротивление проходит пассивно

Провал означает, что изменений во внешности не происходит, однако вампир знает о своей неудаче. Успех означает, что до окончания сцены вампир принимает желаемый облик.

Если наблюдателю не удаётся распознать подлинную личность вампира, он поддаётся иллюзии и верит в фальшивый облик Сородича до тех пор, пока он не выдаёт себя. В этом случае он может распознать его подлинный облик посредством проверки Сообразительности + Осведомлённости¹³ + Ясновидения против резерва самого вампира.

Обладатели Ясновидения могут проигнорировать маскировку, если пройдут проверку Ясновидения против Затемнения по стандартным правилам.

Действие способности длится до окончания сцены, хотя вампир может прервать её эффект преждевременно. Равным образом, в некоторых ситуациях эта иллюзия может быть развеяна другими мистическими способностями.

Данную Практику можно освоить за **21 очко опыта**.

Магический взор (•• Ясновидение, • Круак)

Обладатели этой Практики знают, как обострить своё мистическое зрение зачатками кровавой магии. Эта способность позволяет вампирам использовать Ясновидение для детального изучения ауры своих жертв или предметов с целью выявить в них присутствие тайных сил, наполняющих мироздание.

Цена: 1 пункт Витэ за сцену

Резерв: Сообразительность + Оккультизм + Ясновидение

Действие: мгновенное

Вместо того чтобы воспринимать цветовые узоры, как в случае с Чтением ауры, персонаж видит потоки, приливы и отливы магической силы. Вампир, обладающий этой способностью, может извлечь многостороннюю информацию, включая: обладает ли этот предмет или персонаж собственной магией или находится под чужими чарами, исходит ли

¹³ В оригинале *Awareness*. Скорее всего, ошибка..

магия непосредственно от предмета или персонажа или же в этом повинен внешний источник, какова натура этих чар (усиливающая, пагубная, иллюзорная), а также в подробностях может узнать тип и уровень применённой магии. Изучаемые субъекты, способные на магию сами (вампиры или другие мистические существа) в спектре Ясновидения покрыты искрящимися потоками энергии. Хотя эта Практика и позволяет определить источники магии или зачарованные предметы, они не позволяют увидеть магию в действии (например, иллюзию или шар магического огня). Каждый успех, полученный при проверке активации, предоставляет одну часть информации о магическом свойстве объекта.

Эту способность можно освоить за **10 очков опыта**.

Волевое тело

(•• Сопротивление, • Мощь)

По-настоящему выносливые Сородици могут воззвать к резервам своей силы воли, чтобы укрепить свои физические способности перед лицом опасности. С помощью этой Практики вампир обретает возможность наполнить своё сверхъестественно изменённое тело могуществом собственной воли, что позволяет ему на какое-то время отбросить негативные эффекты ранений.

Цена: 1 пункт Витэ

Резерв: Самообладание + Атлетика + Сопротивление

Действие: пассивно

Каждый успех, полученный при проверке активации, позволяет вампиру игнорировать любые штрафы, наложенные ранениями, в течение одного раунда. Таким образом, три успеха позволяют ему пренебречь штрафами в текущем раунде и двух следующих. Новое вложение Витэ и проверка активации всякий раз будут наделять его теми же способностями при повторном использовании Практики.

Эту способность можно освоить за **10 очков опыта**.

Мгновенная трансформация

(•• Стремительность, ••• Превращение)

Иногда превращение в зверя (или нечеловеческое существо) занимает слишком много времени. Разработанная представителями клана Гангрел Практика позволяет ускорить это преобразование даже не до секунды, а до мгновения ока - в буквальном смысле.

Цена: 1 пункт Витэ (вдобавок к цене самой трансформации)

Резерв: Выносливость + Выживание + Превращение

Действие: пассивно

Успех при проверке активации означает, что персонаж изменяет форму мгновенно - с такой стремительностью, что он способен предпринимать полноценные действия в этом же раунде. Если проверка неудачна, то персонаж превращается по обычным правилам Дисциплины (за один раунд). Он просто теряет Витэ, потраченное на применение Практики, и обязан оплатить использование самого Превращения. Если персонаж уже находится в альтернативном облике, обратное превращение требует мгновенного действия.

Обратите внимание, что эффект такой трансформации особенно полезен для тех вампиров, которые могут использовать несколько пунктов крови за раунд.

Эту способность можно освоить за **18 очков опыта**.

Железный облик

(•• Затемнение, •• Сопротивление)

Иногда запугивание - лучшее оружие вампира, особенно если ему приходится иметь дело с врагами, не знающими о его настоящих способностях. Благодаря этой силе вампир

может выглядеть невосприимчивым даже к самым мощным атакам; всем окружающим кажется, что он может выстоять даже против ранений, которые с лёгкостью бы изувечили тело любого другого Сородича. Обладающие этой силой вампиры часто имеют репутацию неодолимых врагов, поскольку те, кто видел их в схватке, действительно верят, что они просто неуязвимы.

Цена: 1 пункт Витэ

Резерв: Интеллект + Выживание + Затемнение

Действие: мгновенное

Успешная проверка активации позволяет вампиру скрывать любые последствия своих ранений. Удары просто не оставляют видимого следа, а вампир не подаёт никаких признаков утомления, замедления или хромоты. Окружающим кажется, что он действует в полную силу, какими бы ужасающими ударами ни осыпали его враги. В действительности Железный облик не исцеляет ранений и не снижает наложенных ими штрафов, хотя всё выглядит с точностью до наоборот, не позволяя окружающим узнать истину о состоянии персонажа. Железный облик держится до конца сцены или до торпора, вызванного ранениями, которых персонаж не смог выдержать. Обладатели Ясновидения могут проникнуть за эту иллюзию по стандартным правилам Ясновидения против Затемнения (**см.стр. 172**).

Эту способность можно освоить за **10 очков опыта**.

Уроки стали

(• Ясновидение, ••• Сопротивление)

Некоторые по-настоящему неустрасимые вампиры обретают способность узнавать уровень боевых способностей своих врагов, добровольно подставляясь под удар. В конце концов, знание - сила, и с получением ран такие Сородичи получают возможность использовать их против своих врагов.

Цена: 1 пункт Витэ

Резерв: Решительность + Расследование + Сопротивление – Решительность врага

Действие: мгновенное

Чтобы использовать эту Практику, вампир должен сначала подставиться под атаку врага, наносящую хотя бы одно очко повреждений любого типа в ближнем бою. Получив ранение, персонаж проходит необходимую проверку. Запас очков на эту проверку понижается на один (до максимума в пять) за каждую дополнительную часть информации, кроме первой. Можно искать только информацию, связанную с боем или военным искусством. Например, персонаж Джо решает узнать две единицы информации о Сородиче, который только что нанёс ему удар, поэтому Джо проверяет Решительность 3 + Расследование 2 + Сопротивление - один за вторую единицу информации. Джо получает один успех, и Рассказчик сообщает ему, что противник отлично владеет своим клинком (Оружие 4), хотя физически и не слишком приспособлен к бою (Сила 1). Эту способность нельзя использовать на дальнобойные атаки или повреждения от Дисциплин. Например, удар Кровавым Хлыстом (ритуал Фивейского Чародейства) не предоставит игроку информации, а удар, упрочнённый Мощью, - предоставит вполне.

Эту способность можно освоить за **12 очков опыта**.

Частичная трансформация

(•••• Превращение, • Сопротивление)

С помощью этой способности любой вампир, умеющий принимать звериные или нечеловеческие облики, может ограничиться только частичным преобразованием, наделяя себя одним качеством или характеристикой животного. Нос волка поможет в выслеживании добычи, а крылья птицы или летучей мыши - даже не наделяя вампира способностями к полёту, поскольку Сородичи просто не могут парить - удобны для смягчения падений или перепрыгивания небольших дистанций. Технически эту

способность можно использовать для отращивания когтей, однако это просто не нужно из-за соответствующей способности Превращения.

Цена: 1 пункт Витэ

Резерв: не требуется

Действие: мгновенное

Как только трансформация начинается, персонаж приостанавливает её, наделяя себя только теми чертами животных, которые ему нужны. По вполне очевидным причинам он может получать только те качества или черты, которыми обладают животные, формы которых он может принимать благодаря Превращению. Так, если он знает обличье волка и летучей мыши, то сможет отрастить крылья или волчий нос, но не хвост скорпиона или глаза ястреба. Частичные трансформации длятся в течение сцены, хотя персонаж может прекратить их раньше по своему желанию.

Применение этой способности предоставляет бонус в один или два очка, в зависимости от того, как видит обстоятельства её использования сам Рассказчик. Персонаж, использующий волчий нос, может получить два очка к выслеживанию чего-либо по следу. Боевое использование волчьего носа добавит только одно очко к атаке и будет наносить летальный урон. Разумеется, подобные изменения необходимо отразить в гриме игрока или написать на соответствующих карточках.

Эту способность можно освоить за **15 очков опыта**.

Молниеносный взгляд

(• Ясновидение, • Стремительность)

С помощью этой способности персонаж комбинирует эффект Обострённых чувств и сверхчеловеческой реакции, чтобы замечать любые детали быстро движущихся объектов, которые невозможно увидеть при помощи только одной из этих Дисциплин. Он способен заметить нужную карту в тасуемой колоде, засечь заряженную камору в Русской Рулетке, детально рассмотреть промелькнувший кадр на видеозаписи или в фильме и даже прочитать названия газет, проезжая на 60 милях в час мимо газетной стойки.

Цена: 1 пункт Витэ

Резерв: не требуется

Действие: пассивно

Всякий раз, когда персонаж хочет осмотреть предмет,двигающийся мимо него с чрезвычайно высокой скоростью, не позволяющей детально изучить его в обычных условиях, игрок может добавить пять очков к проверке Сообразительности + Самообладания, используя эту Практику. (Исключительно быстрые или маленькие объекты могут наложить на проверку штраф от -1 до -3, если так пожелает Рассказчик, ослабив бонус до +2, +3 или +4 очков). Молниеносный взгляд работает до окончания сцены.

Эту способность можно освоить за **5 очков опыта**.

Истошающее касание

(.... Ясновидение, • Доминирование)

Лёгким прикосновением Сородич может на время заблокировать действие одного из органов чувств своей жертвы. Чаще всего эта Практика используется для допроса или ведения боя, чтобы ослепить или оглушить оппонента, однако другие чувства также подвержены её эффекту.

В сущности, вампир может помочь кому-либо не чувствовать боли от ран, так что Сородичи могут использовать эту Практику и на союзниках в экстремальных условиях.

Цена: 1 пункт Витэ

Резерв: Интеллект + Медицина + Ясновидение против Решительности + Силы Крови жертвы (если она сопротивляется); если жертва согласна, то проверка не требуется.

Персонаж должен коснуться жертвы (касание противника рассматривается на стр. 157 **Mind's Eye Theatre Rulebook**) или ударить её в рукопашной схватке. Как только контакт будет установлен, жертва вступает в состязание с персонажем.

Если больше успехов набирает игрок, то вампир выбирает, какое чувство блокируется. Жертва слепнет, глохнет или лишается другого чувства. В случае ничьей или победы противника, сила просто не действует. Эффект длится до конца сцены. (“Бой вслепую” описан в соответствующем разделе на стр. 166 **Mind's Eye Theatre Rulebook**).

Если вампир обладает большим уровнем Ясновидения, чем его жертва, он может лишить её сверхъестественного чувства (наподобие Спиритического прикосновения) вместо обычного.

Эту способность можно освоить за **21 очко опыта**.

Правдивый язык (•• Доминирование, •• Величие)

При помощи этой силы персонаж может оградить себя ото лжи других Сородичей, заставляя их говорить только правду, которую они знают. Ложь просто не может покинуть их рот, а язык буквально не поворачивается, если жертва хочет обмануть персонажа. Конечно, она может попросту промолчать, однако если всё-таки решает заговорить, то просто не может сказать неправду. Чтобы эффект вступил в силу, Сородич должен присутствовать рядом с жертвой.

Цена: 1 пункт Витэ

Резерв: Внушительность + Обман + Величие – Самообладание жертвы

Действие: мгновенное

Если проверка успешна, жертва обязана говорить только правду в течение раундов, равных количеству набранных успехов. Она может предпочесть и вовсе не говорить, однако среди Сородичей молчание часто приравнивается ко лжи.

Эту способность можно освоить за **12 очков опыта**.

Глава третья: Специальные правила и системы

*Я - Красота, я - Молодость, я - Жизнь.
Приди ко мне! И вместе мы станем Любовью.
Может ли Иегова подарить тебе что-то столь же прекрасное?
Наши жизни сольются подобно потоку грёз в одном вечном поцелуе.
Теофиль Готье, “Любовь мёртвой красавицы”*

В дополнение к преимуществам и способностям, проявляющимся в таких аспектах Реквиема, как Сила Крови и Дисциплины, вампиры подвержены определённым физическим, умственным и эмоциональным состояниям, мало похожим на состояния смертных, в мире которых они ведут своё тайное существование. Эта глава описывает и объясняет те или иные правила и условия, которые относятся непосредственно к персонажам Сородичей или влияют на вампиров иначе, чем на смертных.

Далее в этой главе рассматриваются следующие темы:

- **Свойства Крови:** Как Сородичи приобретают и применяют Витэ, а также какой уникальный эффект оно оказывает на вампиров.
- **Метка Хищника:** Как инстинкты заставляют вампиров реагировать друг на друга.
- **Традиции:** Как физиологические законы бытия влияют на Проклятых и какие ограничения (и какую защиту) они предоставляют.
- **Урон, Ранения и Лечение:** Человек, ставший одним из Сородичей, неизбежно сталкивается со страданиями – как и с их исцелением. Правила по использованию торпора тоже описаны здесь.
- **Безумие:** От безумия страха или безумия голода до вспышек бешеной ярости, Сородичи всегда могут поддаться приступам неконтролируемых желаний.
- **Человечность:** Как Сородичи борются со стремлениями Зверя и какую дань им приходится платить за приверженность своей этике.
- **Отклонения:** Когда нарушается умственное или нравственное состояние вампира, порой он может приобрести весьма опасные психологические наклонности.
- **Голконда и другие способы трансцендентности:** Некоторые из Сородичей полагают, что есть пути к преодолению вампиризма и к подавлению своего проклятия благодаря упорному труду или абсолютному пониманию своего состояния.

Свойства Крови

Кровь влияет на Сородича больше, чем что-либо иное. В течение нескольких секунд после кормления поглощённая кровь приобретает совсем иные качества, превращаясь в жидкость, которую сами вампиры называют Витэ. Витэ Сородича выглядит так же, как смертная кровь, однако работает оно по-другому. Витэ движется в организме по воле самого персонажа, а не биения его сердца. Сородичи не истекают кровью, когда получают ранения; немного Витэ может скопиться в ране, однако оно не вытечет, если только Сородич сам этого не захочет.

Свои сверхъестественные свойства Витэ сохраняет в течение нескольких минут после того, как оно покинуло организм вампира и стало доступно воздуху. После этого оно вновь становится обыкновенной кровью. Если бы гематолог исследовал бывшее Витэ, он обнаружил бы смесь крови из нескольких источников с чередой нарушенных клеток. Заклинатели, практикующие Фивейское Чародейство, умеют сохранять сверхъестественную силу Витэ и вне организма вампира: такая кровь никогда не теряет мистических свойств, которые могут в дальнейшем использоваться и другими ритуалистами.

Сородичи применяют Витэ для достижения множества целей. Как только вампир использует оккультную силу выпитой крови, её количество и концентрация в его теле уменьшается. Чем больше Витэ использует персонаж, тем бледнее и напряжённее становится его кожа и тем сильнее усыхает его тело. Вампир начинает всё меньше напоминать живое существо. Впрочем, с поглощением свежей крови вампир восстанавливает смертную внешность - во всяком случае, ту, которую он способен поддерживать.

Игрок может использовать пункты Витэ и Воли в пределах одного раунда. Трата Витэ всегда происходит пассивно. Даже если эффекты, которые предоставляет использование Витэ, и не выглядят пассивными (как, например, в случае с большинством Дисциплин), сам акт расхода Витэ пассивен.



Ответственное использование крови

Пожалуйста, не забывайте, что Реквием - это всего лишь игра. Никакого кровопускания или высасывания крови на игре присутствовать не должно. Равным образом, недопустимо приносить настоящую кровь на игру в специальных контейнерах - даже в качестве реквизита. Подобная практика может не только шокировать окружающих, но и поставить под угрозу ваше здоровье. Наконец, будьте поаккуратнее с характерным гримом или костюмами, которые могут заставить случайных прохожих обратиться в правоохранительные органы. Даже если вы будете использовать её вдали от глаз посторонних, помните, что искусственная кровь легко впитывается в костюмы, ковры, бумагу и другие поверхности, поэтому старайтесь обращаться с подобным реквизитом с максимальной осторожностью.



Пробуждение

Одно очко Витэ вампир всегда тратит в течение дневной спячки. Если Сородич засыпает с полным отсутствием Витэ в организме (не слишком правдоподобный пример, но всё же такое возможно), он погружается в длительный торпор, окончание которого определяется его Человечностью и Силой Крови - как и в случае с потерей Здоровья из-за летального урона. Подробности можно найти в описании торпора.

Всякий раз, когда ваш персонаж просыпается, просто вычеркните одно очко Витэ в листе персонажа. Обычно это очко утрачивается с наступлением темноты, когда пробуждается большинство вампиров. Однако если вампир заставляет себя проснуться в дневное время, персонаж должен потратить Витэ, и если он засыпает снова до наступления темноты, по пробуждении ему также придётся потратить Витэ.

Фальшивая жизнь

Хотя вампиры мертвы, они способны имитировать некоторые элементы смертной жизни. Этот феномен известен вампирам как “жизненный румянец”. Сородич может направить Витэ на внешние ткани, придав своей коже здоровый оттенок, или же вызвать сердцебиение и заставить лёгкие дышать в нормальном ритме. Сородичи, намеревающиеся вступить в половую связь - возможно, для отвлечения смертной жертвы, а может, и для обычного удовольствия, - могут использовать Витэ для активации соответствующих органов.

Обычно потребление смертной пищи или напитков вызывает у Сородичей рвоту. Если вампир хочет что-либо съесть или выпить, игрок должен потратить Витэ, которое вкладывается дополнительно к жизненному румянцу, к которому он мог прибегать в течение предыдущей сцены. Однако потреблять пищу или напитки можно и без активации

румянца. В конце сцены персонаж шумно, обильно и кроваво прочищает свой организм посредством рвоты, так что лучше заранее убедиться в отсутствии свидетелей.

Подражание внешнему виду и функциям жизни или способности потреблять пищу обходится персонажу в одно очко Витэ за сцену. Тот и другой процесс происходит пассивно.

Игроки, персонажи которых используют жизненный румянец, могут воздержаться от классического применения косметики для изображения вампирической бледности, поскольку при имитации жизни вампир действительно может внешне сойти за смертного. Более того, в некоторых игровых компаниях от игроков, пришедших на игру без соответствующего грима, могут потребовать расхода Витэ, чтобы уравновесить их положение с другими игроками, прикладывавшими усилия для того, чтобы выглядеть нечеловечески.

Физическое укрепление

Вампир может использовать Витэ для увеличения своей мускульной силы, скорости и проворства или способности сопротивляться ранениям. В игровых терминах это означает, что за каждый потраченный пункт Витэ он может добавить два очка к одной Физической проверке, основанной на Силе, Ловкости или Выносливости. Улучшение длится в течение одного раунда и происходит пассивно, не влияя на Инициативу вампира. Усиление Атрибутов не повышает максимального количества урона, который персонаж может нанести противнику, и воздействует только на проверки, а не на Атрибуты как таковые.

Пример: *Трое недалёковидных головорезов окружают Имона, полагая, что его можно хорошенько обчистить. Имон не хочет использовать Дисциплины, чтобы не подвергать опасности Маскарад, вместо этого намереваясь преподать им хороший урок, не выходя за рамки естественного. Он взывает к собственной крови, наращая мускулы своего суховатого тела до мускулов молодого верзилы (а про себя жалея, что у него нет с собой шпаги). Благодаря Силе Крови 6 Имон может использовать по три Витэ за раунд. Он уже питался ранее этой ночью и обладает 15 Витэ. Поскольку все трое панков держат в руках пистолеты, он решает, что главное для него - не получить в драке пулю. Три Витэ подпитывают его Силу, увеличивая запас очков на шесть. Имон обрушивает этот удар на первого из грабителей (игрок вычёркивает потраченное Витэ в листе персонажа). На следующий раунд Имон тратит два очка Витэ для повышения проверки Силы на 4 очка, вырубая ещё одного хулигана. У него нет нужды беспокоиться из-за обильного употребления Витэ в бою. После того как ещё один головорез потеряет сознание, он намерен как следует подкрепить свои силы их обессиленными телами.*

Лечение повреждений

Помимо прочего, персонаж может использовать Витэ для исцеления повреждений. Поскольку вампиры иначе переживают ранения и исцеляют их, нежели смертные, изучите подробности этого процесса на **стр. 253**. Обратите внимание, что расход Витэ для исцеления повреждений происходит пассивно, а потому персонаж не должен ждать своей очереди в порядке Инициативы.

Использование Дисциплин

Большинство Дисциплин не требует использования Витэ. Однако некоторые из наиболее сильных способностей всё-таки требуют определённого вложения Витэ - как, например, ритуалы Круака, Практики или редкие экзотические Дисциплины, известные некоторым родословным. Стоимость использования ритуалов или способностей можно найти в их описании.

Зависимость от крови

Даже смертные могут пробовать вкус украденных жизненных соков, которые наделяют их чрезвычайной силой и превращают в гулей (см.стр. 242). Эта черта придаёт Витэ особенно деликатный вкус. Что может быть восхитительнее самой жизни? Украденный фрукт всегда слаще. Животное, смертный, вампир или другое существо - *кто угодно*, кто пьёт кровь Сородича, рискует пристраститься к ней. Такие существа неизменно жаждут вновь причаститься к её могуществу. Персонаж может хорошо понимать, что эта жажда порабощает его, а возможно, даже разрушает изнутри, однако подобное знание не облегчает задачу сопротивления. Подобно пьянице, перед которым ставят стаканчик виски, такие существа часто клянутся порвать с этим навсегда - после вот этой стопки.

В игровых терминах это означает, что каждый раз, когда персонаж, уже пробовавший чьё-либо Витэ, вновь получает возможность вкусить его, он должен пройти проверку Решительности + Самообладания. Даже один успех означает, что ему удаётся побороть в себе это стремление.

Чем чаще он сдаётся, тем тяжелее становится сдерживаться. Каждый раз, когда персонаж поддается пристрастию к Витэ, его дальнейшие проверки сопротивления теряют один дополнительный очк к проверке Решительности + Самообладания. В конце концов эти проверки становятся невозможными из-за нулевого запаса очков к проверке, и единственное, что остаётся персонажу, - это проверка на удачу. К этому моменту персонаж уже целиком пристрастился к Витэ. Даже если ему представится возможность сопротивляться, он не захочет ей воспользоваться. Если же игрок *полностью* проваливает проверку Решительности + Самообладания в попытке сопротивляться искушению, он немедленно получает одно отклонение (см.стр. 277).

Пристрастившиеся к Витэ смертные и животные часто становятся одержимы желанием поглощать и обычную кровь, полагая, что так они смогут достичь хотя бы незначительного могущества. Также они нередко становятся абсолютно зависимы от вампира, предоставляющего им Витэ, с готовностью выполняя любую - *любую!* - их прихоть ради очередной дозы. Сородичи пользуются и такими слугами, хотя это сопряжено с определённым риском. Одержимость может принимать весьма необычные формы. Гуль может всё время наказывать себя за вымышленные проступки, чтобы показать "хозяину" свою преданность. Двое гулей могут безумно ревновать друг друга к повелителю. Другой гуль может решить, что хозяин говорит у него в сознании, приказывая что-либо делать. А кто-то может поддаться и ещё более странным видам безумия.

Пристрастившиеся Сородичи иногда наносят себе повреждения, чтобы пить Витэ, сочащееся из раны. Также они нередко склоняются к совершению диablerии в стремлении получить ещё больше крови. Связь между пристрастием к Витэ и диablerии настолько сильна, что многие из вампиров и вовсе считают всякого, кто пристрастился к чужому Витэ, потенциальным диablerистом и обвиняют этих несчастных в любом необъяснимом исчезновении среди местных Сородичей. Даже если никто и не исчезал, Князь или Примоген могут держать пристрастившихся взаперти или насильно ввергать их в торпор. Двадцать пять лет такой спячки - вполне достаточно для того, чтобы Сила Крови вампира упала на единицу и чтобы пристрастие к чужому Витэ прошло... по крайней мере, физически. Память о пережитом наслаждении может вновь запустить этот цикл, хотя запас очков на проверки сопротивления будет восполнен.

Если смертному или вампиру удастся с успехом сопротивляться пристрастию к Витэ, он получает +1 бонус к дальнейшим попыткам сопротивления жажде. Такой персонаж может разорвать назревающее пристрастие, если получит сразу четыре успеха в проверке Решительности + Самообладания. Персонаж избавится от порочной жажды, словно её никогда и не было. Однако если он вновь попробует крови вампира, он снова почувствует жажду. Если он не поддаётся полной зависимости, жажда чужого Витэ может со временем

пройти сама собой, хотя для этого персонаж должен избегать своего искушения. За каждый год, в течение которого персонаж не пробовал Витэ Сородичей, к проверке Решительности + Самообладания на сопротивление зависимости добавляется ещё одно очко. Тем не менее, он не может полностью побороть пристрастия, пока не выбросит исключительного успеха.



Особые исключения

В исключительных случаях персонаж может пить кровь других вампиров, не подвергая себя опасности получить зависимость. Особенно важно то, что кровь, выпитая в момент Обращения, не провоцирует тяги к крови вампиров. В сравнении с ошеломляющей силой самого Обращения способности Витэ к порождению зависимости подобна лёгкому бризу посреди тайфуна.

Некоторые ритуалы также требуют поглощения крови другого вампира. Кровавые церемонии не вызывают зависимости у их участников. В этих случаях ритуалисты используют небольшое количество крови, которая направляется на определённую цель, в то время как обыкновенный "торчок" позволяет силе поглощённого Витэ пройти сквозь всю его сущность. Это можно сравнить с разницей между рецептом врача и дозой, которую принимает наркоман. Наркотик всё тот же, но вот количество, риск и эффект различаются в корне.



Старейшины, зависимость и диаблери

Пристрастие к Витэ, по-видимому, не представляет особой проблемы для вампиров, достигших такого возраста и могущества, на котором кровь смертных перестаёт их питать. Такие вампиры пьют кровь других Сородичей, не подвергаясь, однако, риску получить отклонение или потерять контроль... по меньшей мере, пока они не совершат диаблери. В таком случае старейшина рискует получить зависимость от диаблери. (Как будет видно далее, сам факт питания кровью вампира отнюдь не равнозначен совершению диаблери). Зависимость от диаблери работает так же, как и зависимость от Витэ, однако персонаж должен делать проверку Решительности + Самообладания, чтобы противиться желанию диаблеризовать другого вампира, даже если персонаж понимает, что его преступление может быть с лёгкостью раскрыто в ближайшее время и привести к катастрофе. Мало какие опасности ужасают Сородичей так, как существование старейшин, зависимых от диаблери.

Диаблери

Акт диаблери, иногда носящий поэтическое название Амаранта в честь неувядающего цветка, заключается в поглощении не только крови, но и души Сородича. Нет никакой нужды объяснять, что диаблери считается чудовищным преступлением, зачастую внушающим ужас в сердца старейшин и изо всех сил преследуемый ими, но недостаточно понятным и слишком загадочным для молодых вампиров. И если на поглощение крови других вампиров Сородичи смотрят с пренебрежением, то диаблери считается величайшим преступлением против общества и расы вампиров в целом.

Однако это считается преступлением не только с точки зрения правосудия. Диаблери предоставляет множество преимуществ - наряду с недостатками и социальным клеймом. Именно поэтому старейшины так боятся его. Фактически оно представляет собой потенциальный уравниватель силы молодых вампиров, использующих этот жуткий способ для достижения могущества и не желающих тратить время и энергию на увеличение Силы Крови.

Совершение диablerи

В сущности, диablerи - довольно прямолинейный процесс. Самое важное здесь - чтобы потенциальная жертва находилась в торпоре, когда её душа слишком слаба, чтобы помешать заставить себя врасплох, а её тело расслаблено. Большинство потенциальных диablerистов совершают свои преступления на вампирах, проткнутых колом или уже находящихся в торпоре. Мало что так разжигает интерес рвущегося к могуществу неоната, как слух о спящем старейшине. Тем не менее, обществу Проклятых известны и чрезвычайно жестокие вампиры, собственноручно забивающие своих жертв до погружения в торпор.

Диablerист должен выпить всё Витэ, которое находится в организме его жертвы. После этого он должен продолжать пить, высасывая демоническую энергию, анимирующую мёртвую плоть вампира. Преимущества диablerи может получить только один вампир; котерия диablerистов не может выпить душу одной жертвы и разделить её между собой. В том случае, если сразу несколько Проклятых пытаются диablerизовать одну жертву, все преимущества и недостатки диablerи получает первый, кто побеждает в проверке. Если явного победителя выявить не удаётся, побеждает вампир с максимальным резервом. Если даже это не позволяет разрешить ничью, Рассказчик может прибегнуть к любому рандомизированному процессу для определения результатов.

Поглощение души требует проверки Решительности + Выносливости со стороны диablerиста. Это продолжительное действие. Он должен набрать число успехов, равное Воле его жертвы. Каждая проверка отражает один раунд этой попытки. Предполагается, что результаты записывает Рассказчик, так что игрок не может в точности знать, что происходит с его персонажем - во всяком случае, до конца. Штрафы за обстоятельства (например, связанные с ранениями или проклятиями) влияют на все проверки Решительности + Выносливости. Более того, если в момент проверки диablerист пребывает в безумии или пытается “оседлать волну” (см.стр. 266), проверки проходят с дополнительным штрафом -3. Количество попыток ограничено значением Воли диablerиста. Если он не успевает набрать необходимое число успехов в течение этих попыток, душа жертвы оказывается слишком могущественна или слишком хорошо защищена, чтобы её мог поглотить такой персонаж. Вместо этого жертва встречает Окончательную Смерть.

Игрок не может вкладывать Волю в проверки на совершение диablerи, как и не может усиливать Атрибуты (кровью, Дисциплинами или мистическими артефактами). Только базовая Решительность и Выносливость персонажа учитывается при такой проверке.

Провал: Персонаж просто не продвигается к моменту поглощения чужой души, поскольку она борется за свою свободу. В случае двух провалов подряд душа жертвы вырывается на свободу в момент её поглощения, причиняя жуткую травму сознанию диablerиста. Диablerист испытывает стандартную потерю Человечности (см. ниже) и получает соответствующее отклонение по выбору Рассказчика. Жертва встречает Окончательную Смерть и не может быть диablerизована.

Успех: Персонаж продолжает высасывать душу поверженного Сородича, смешивая её со своей.

После того как Сородич забрал всю кровь своей жертвы, но ещё до того, как он наберёт достаточно успехов для поглощения его души, у игрока есть возможность прекратить кормление и позволить жертве попросту встретить Окончательную Смерть в (относительном) покое.

По завершении диablerи Человечность вампира автоматически понижается на один. Диablerизованный Сородич мгновенно обращается прахом, независимо от того, каким физическим возрастом он обладал в момент Амаранта.

Преимущества диаблери

Если жертва обладала большей Силой Крови, чем поглотивший её Сородич, то диаблериист мгновенно повышает Силу Крови на один. Сила Крови увеличивается только на один, независимо от разницы в Силе Крови обоих вампиров. Это повышение не нужно оплачивать в очках опыта, однако оно должно быть проверено и зарегистрировано одним из Рассказчиков.

Поглотив душу поверженного Сородича, диаблериист фактически поглощает и часть его знания. Он получает один пункт в Навыке или Дисциплине, которой диаблериизованный вампир обладал на более высоком уровне, чем убийца. Это передаёт диаблериисту несколько пунктов в соответствующем Навыке или Дисциплине, даже если он и не имел ни одного очка в этих характеристиках до Амаранта. Например, если неонат с Затемнением 3 диаблериизует старейшину с Затемнением 2, то он не получит дополнительных очков в Затемнении - он и так знает о Затемнении больше, чем сам старейшина. Вампир не может получить таким образом доступ к уникальным династическим Дисциплинам, если только сам не является членом родословной, практикующей эту Дисциплину (**см.стр. 394**). Также диаблериист не может превышать значение характеристик, определённое его уровнем Силы Крови (хотя если Сила Крови увеличивается в результате диаблери до такого уровня, на котором он может получить эту характеристику, он может её выбрать). Это увеличение не нужно оплачивать в очках опыта, однако оно должно быть проверено и зарегистрировано одним из Рассказчиков.

Необходимо заметить, что единственной выгодой в диаблериизовании вампира с меньшим значением Силы Крови является обретение дополнительных пунктов в Навыке или Дисциплине. Минусы, тем не менее, остаются прежними.

Минусы диаблери

Как уже говорилось выше, если вампир совершает акт диаблери, его Человечность автоматически понижается на один. Это провоцирует стандартную проверку Человечности на предмет приобретения отклонений (**см.стр. 277**).

Вампир, совершающий Амарант, рискует впасть в зависимость от крови, когда поглощает Витэ и душу поверженного врага. Больше информации о такой зависимости см. на **стр. 229**. Проверка делается один раз, а не за каждый глоток, поскольку вампир просто пьёт кровь своей жертвы, пока не диаблериизует её.

Наконец, Амарант окрашивает саму душу диаблерииста по завершении этого преступления. Аура персонажа покрывается чёрными прожилками, которые говорят о его грехе тем, кто способен видеть подобные вещи (**см.стр. 173**). Эти прожилки остаются в ауре диаблерииста в течение одного года за каждый пункт Силы Крови, которым обладала жертва. Это число может складываться: так, вампир, диаблериизовавший двух жертв с 6 уровнем Силы Крови, сохраняет следы своего преступления в ауре на протяжении 12 лет. Если же он диаблериизует жертв с определённым разрывом во времени, то дополнительные годы накладываются к окончанию последнего периода. Например, если Сородич диаблериизует вампира с 4 уровнем Силы Крови, а двумя годами позже - Сородича с Силой Крови 5, то чёрные жилки будут держаться в его ауре на протяжении семи лет после совершения второго диаблери - или дольше, если он не сойдёт со своего чудовищного пути и повторит преступление снова.



Опциональное правило:

Длительность диаблери

Стандартная продолжительность диаблери определяется с расчётом на долгую хронику, которая продлится от двух до четырёх лет и будет отыгрываться каждый месяц или хотя бы раз в два месяца. След поглощённой души Сородича практически неизбежно останется с персонажем до окончания хроники (как это и должно быть), однако некоторые

коварные Сородичи могут найти способ избавиться от последствий особенно заметного диаблери, если проявят должную смекалку. Как бы то ни было, если стандартная продолжительность диаблери не подходит вашей игре, Рассказчик может использовать правила по сокращению этого периода в непродолжительных хрониках или просто в играх, на которых Рассказчик не возражает против попыток игроков побыстрее избавиться от последствий своего преступления. В этом случае чёрные жилки сохраняются в ауре диаблерииста на протяжении шести месяцев за каждое очко Силы Крови вампира.

Опциональное правило:

Осколки души

Если вампир диаблерирует Сородича, обладающего Силой Крови, на два или более очков превышающей Силу Крови самого диаблерииста, могущество жертвы может проникнуть в разум преступника и обрушиться на его душу. Жертва попросту забирает себе тело собственного убийцы. Для этого жертва проходит состязательную проверку Воли против Выносливости + Силы Крови безо всяких бонусов от вложения очков Воли и Витэ или использования Дисциплин и магии. Если и тот и другой получают равное число успехов, проверка повторяется до тех пор, пока не выявит победителя. Если диаблериист набирает больше успехов, чем жертва, ничего необычного не происходит. Если же победителем становится диаблериизованный персонаж, его душа проносится сквозь тело диаблерииста, ускользая из его рук. В результате преступник не получает никаких бонусов от совершённого диаблери, хотя и сохраняет в своей ауре следы преступления. Его разум сливается с разумом жертвы за тем исключением, что Дисциплины и ритуалы, известные только одному из них, исчезают навсегда. Поглощение чужой души приводит диаблерииста к понижению Человечности. Его Достоинства подсчитываются заново. Рассказчик подбирает соответствующее отклонение, которое отражает травматический опыт, пережитый вампиром, разум которого на мгновение оказался в плену поглощённой жертвы, а затем снова вырвался на свободу.



Ограничения

Только вампиры способны на диаблери. Гули, Люпины, смертные и другие существа не принадлежат расе Проклятых и поэтому просто не могут поглощать души Сородичей. Более того, только вампиры могут подвергнуться диаблери. Те же самые гули, оборотни или смертные не несут в себе искру Реквиема, анимирующего их плоть, и их души не могут быть поглощены таким способом.

Невозможно диаблеризовать вампира в Голконде. Само собой, потенциальный диаблериист может попробовать это сделать, однако душа его жертвы просто ускользнёт от поглощения. В такой ситуации делайте стандартные проверки (лучше будет, если Рассказчик будет делать проверки за игрока), однако сообщите игроку, что его персонаж чувствует, как в ходе этого жуткого преступления что-то проходит не так.

Диаблериизованный вампир никогда не остаётся в виде призрака, поскольку диаблериист поглощает саму его душу, которая могла бы войти в число неупокоенных мертвецов.

Пример диаблери

Вентру по имени Дэнни получает указание передать некое сообщение своему контакту из клана Дэва. Добравшись до места встречи, он обнаруживает только следы крови и израненного Носферату, впавшего в торпор. Дэнни понимает, что перед ним великолепный шанс, который просто нельзя упускать: он может диаблеризовать этого Носферату, и если даже кто-нибудь поднимет шум, всегда можно будет свалить вину на пропавшего Дэва.

У спящего Носферату осталось только одно очко Витэ, которое Дэнни без труда поглощает. Затем начинается процесс диablerи, на который у Дэнни хватает только семь раундов, поскольку значение его Воли равно семи. Рассказчик проверяет Решительность + Самообладание Дэнни, что даёт два успеха. Воля Носферату также равна семи, так что Дэнни необходимо набрать ещё пять успехов для завершения диablerи, однако сам он этого не знает. Дэнни решает продолжать, и Рассказчик делает ещё одну проверку, на этот раз получая три дополнительных успеха. Дэнни настаивает на продолжении, преисполненный решимости завершить преступление, несмотря на упорство старого Призрака. На третий раунд Рассказчик выбрасывает ещё два успеха, сообщая Дэнни, что диablerи завершено.

Человечность Дэнни автоматически падает с 5 до 4 в наказание за его злодеяние, так что игрок вытягивает 4 карты для того, чтобы выяснить, получает ли Дэнни какое-нибудь отклонение. Как и следовало ожидать, он проваливает проверку, и Рассказчик решает, что Дэнни приобретает отклонение в форме нарциссизма. Наполненный свежими силами (однако втайне опасющийся, что другие узнают о его преступлении), Дэнни находится на вершине блаженства и чувствует определённые затруднения с успокоением своей самоуверенности при взаимодействии с окружающими. С другой стороны, Вентру чувствует прилив силы. Носферату обладает 4 уровнем Силы Крови, а Дэнни - только вторым, так что теперь его Сила Крови повышается до 3. Вдобавок он решает приобрести очко Затемнения, которым он и вовсе не обладал до этого. Всё, что теперь остаётся Дэнни, - это надеяться, что никто не станет вглядываться в его ауру в течение следующих четырёх лет, поскольку чёрные жилки не пропадут до окончания этого срока. При определённой удаче и разумном использовании свежеприобретённого Затемнения он сумеет оградить себя от ненужного внимания. В этом ему поможет пропавший Дэва.

Винкулум

Притягательная сила Витэ оказывает особое воздействие на Сородичей или смертных, которые многократно вкушали крови одного и того же вампира. В таком случае эмоциональная зависимость от определённого вампира добавляется к фундаментальной жажде крови. Сородичи называют эту зависимость Винкулумом, Узами Крови или клятвой крови. Вампир, наложивший узы, носит название повелителя; подчинённый ему Сородич или человек называется его рабом.

Некоторые Сородичи утверждают, что, обретая Винкулум, они ближе подходят к формированию истинной любви среди Проклятых. Если это действительно так, то подобная любовь может вызывать только ужас, поскольку она пуста и искусственна. Она просто не может быть настоящей любовью, поскольку Винкулум представляет собой не более чем сверхъестественную привязанность. Для большинства вампиров этот эффект служит жутким напоминанием о том, что им было доступно в утраченной жизни, прежде чем Реквием превратил их эмоции в слабое эхо былых страстей. Жертва Винкулума чувствует абсолютную преданность повелителю и готова практически на всё ради него. Даже Доминирование не в силах преодолеть чувства раба к хозяину. Величие способно подействовать на его чувства, не нарушая, однако, преданности повелителю.

Чаще всего Сородичи налагают Винкулум на смертных. Гуль неизбежно становится рабом вампира уже через несколько дней, недель или, самое большее, месяцев. Также Сородичи могут привязывать к себе и других вампиров. Однако никто не может быть привязан сразу к нескольким повелителям. Преданность одному Сородичу пресекает возможность Винкулума по отношению к другому вампиру – во всяком случае, до тех пор, пока хозяин раба продолжает существовать.

Отношение к Винкулуму

Большинство Сородичей испытывают здоровый страх перед Винкулумом. Они знают, как все вампиры обходятся со своими рабами, и вздрагивают от одной мысли, что когда-нибудь они могут стать одной из пешек в руках окружающих их чудовищ. В большинстве городов Князь или другой сановник может разрешить применение Винкулума только в качестве наказания за неповиновение. Князь, слишком часто прибегающий к такому способу подчинения окружающих, может спровоцировать мятеж. Сородичи, верящие, что Винкулум дарует вечную любовь (а может быть, и является настоящей любовью), могут пить кровь друг друга, чтобы сформировать взаимные узы. Вдобавок, они прекрасно знают, что двусторонние узы защищают их от подчинения кому-либо другому.

Инвиктус терпимы к Винкулуму в большей степени, чем любой другой ковенант. Старейшины этой фракции видят в подобных узах удобный инструмент, позволяющий безраздельно править своими слугами. В некоторых городах старейшины регулярно подвергают своё потомство и всех своих единокровных Винкулуму; в большинстве доменов, однако, Сир не имеет права подчинить себе потомка Узами Крови без специального разрешения со стороны Князя. Князя не любят Сородичей, которые испытывают скорее привязанность к своим Сирам, чем страх перед законным правителем. Старейшины Инвиктуса, как правило, соглашались с этим ограничением, поскольку в обратном случае слишком много вампиров восстали бы против ковенанта. К тому же, это было слишком явно противоречило заявлениям о меритократии в иерархии Инвиктуса.

Представители других ковенантов либо относятся к Винкулуму с крайним неодобрением, либо просто так заявляют. Орден Дракона рассматривает Винкулум как отвлекающий факт - это эмоциональный груз, рассредоточивающий внимание, которое следовало бы сфокусировать на чём-то другом. Ланцеа Санктум считают, что Проклятые должны служить только Богу и Лонгину. Картианцы видят в Винкулуме высшую точку тирании старейшин, борющихся с демократией, в то время как отстранившиеся презируют саму мысль о служении кому-либо, кроме самих себя. Аколиты просто считают, что Винкулум нужно признать как ещё один аспект проклятия вампиризма, хотя принуждение других к клятвам крови и не имеет духовного значения. Тем не менее, политические и религиозные догмы редко мешают членам этих ковенантов устанавливать с кем-либо Узы Крови, если это играет им на руку.

Игровая механика

Всякий раз, когда персонаж пьёт кровь другого вампира, его эмоциональная привязанность становится крепче. Он может иметь несколько частичных ступеней Винкулума к любому количеству вампиров. Однако как только формируется третья ступень Винкулума, другие (частичные) Винкулумы устраниваются.

Первое кормление чужим Витэ создаёт лишь умеренный интерес, который, однако, перевешивает восхитительный вкус могущества, заключённого в Витэ. Персонаж понимает, что кровь другого вампира ласкает его вкус, однако донор этой крови пока не получает никакой силы над реципиентом.

Следующее кормление порождает более сильную связь между двумя Сородичами, уже превосходящую обыкновенное пристрастие к Витэ. Реципиент видит в доноре этой крови фигуру, неоспоримо важную для его Реквиема, хотя он едва ли может быть назван поработённым. Интерес персонажа может принять форму привязанности, доверия, восхищения или позывов к защите донора - в зависимости от личности самого персонажа. Рассказчик может попросить игрока пройти проверку Решительности + Самообладания, если его персонаж пытается напасть на потенциального повелителя или в значительной степени помешать его интересам. Донор же получает +1 очк ко всем социальным проверкам, направленным на его потенциального раба.

Третье кормление практически неизбежно создаёт полный Винкулум. Поскольку обычно он возникает именно после этого раза, большинство вампиров считает, что *"три кормёжки – и будешь связан по рукам и ногам"*. Однако Сородичи, обладающие сильной волей или могущественной кровью, иногда могут воспротивиться эффекту третьего кормления. Когда персонаж пьёт кровь одного и того же вампира в третий раз, попросите игрока пройти проверку Выносливости + Решительности. Модифицируйте проверку разницей между Силой Крови обоих вампиров. Если потенциальный раб обладает большим значением Силы Крови, добавьте разницу в виде очков. Если большим значением Силы Крови обладает донор, вычтите её. Если модифицированная проверка Выносливости + Решительности даёт сразу четыре успеха, Винкулум "не срабатывает", хотя потенциальный раб по-прежнему чувствует большую привязанность к своему несостоявшемуся повелителю. Если такой персонаж пьёт кровь другого вампира в четвёртый раз, сделайте ещё одну модифицированную проверку Выносливости + Решительности, чтобы узнать, не сформировались ли Узы на этот раз. Рано или поздно любой вампир поддастся их воздействию.

В том случае, если вампир пьёт кровь сразу нескольких доноров (например, смешанную во время коллективного ритуала) и если для него существует риск получить третий Винкулум, то за основу берётся самая сильная кровь в этой группе. Если Винкулум не формируется, переходите к менее сильной крови и т.д., и т.д. Если смешанная кровь взята у вампиров с одинаково сильной кровью, случайным образом определите, какую кровь взять за основную. Например, Венъен-Гангрел имеет две ступени Винкулума по отношению к двум другим членам своей кoterии. Все они смешивают кровь в кубке, который передаётся по кругу в ночь перед шабашем. Поскольку для Венъена это уже третий случай поглощения крови своих товарищей, он может получить Узы Крови с одним из них. Он делает первую проверку на Винкулум против товарища с самой сильной кровью. Если Винкулум не сформировался, он проверяет себя на Винкулум против другого товарища.

Персонаж, обладающий большим значением Силы Крови, чем его донор, имеет шанс сопротивляться формированию Винкулума. Один раз за каждую ступень Винкулума игрок может потратить пункт Воли и пройти проверку Выносливости + Самообладания (пункт Воли не предоставляет трёх дополнительных очков на эту проверку). Если он преуспевает, на этой стадии Винкулум не пускает своих корней. Однако это не отменяет предыдущих стадий Винкулума. Так, например, игрок, преуспевший в проверке на второй стадии, не отменяет эффекта первой. Если персонаж снова пьёт кровь того же вампира, он может пройти ещё одну проверку (вложив в него очко Воли), чтобы посмотреть, появилась ли вторая стадия. Вампиры с равной Силой Крови подвержены Винкулуму по обычным правилам. Им не позволяется делать проверок Выносливости + Самообладания с целью избавиться от угрозы Винкулума.

Само собой, подвергание раба эффекту Винкулума наделяет его повелителя определёнными преимуществами. Повелитель может использовать на рабе некоторые эффекты Доминирования, не устанавливая с ним зрительного контакта (**см.стр. 180**). Рабу достаточно просто слышать его голос.

Кроме того, повелители пользуются любовью своих рабов, какой бы искусственной и принуждённой она ни была. Повелитель получает бонус +2 ко всем Социальным проверкам, направленным на его раба. Более того, рабы должны проходить проверку Решительности + Самообладания со штрафом -3 всякий раз, когда они хотят предпринять действие (или пребывать в бездействии), зная, что это может косвенно повредить их повелителю. Например, гуль, который не хочет бежать к своему повелителю, когда видит явно враждебного Сородича, врывающегося в его убежище, должен пройти такую проверку. Раб, пытающийся напрямую противодействовать своему повелителю - например, тот же гуль, собравшийся воткнуть кол в сердце своему повелителю, пока он спит, - должен пройти проверку Решительности + Самообладания со штрафом -5. Провал

в любой из этих проверок означает, что раб не может действовать против своего повелителя (или позволить ему оказаться в опасной ситуации).

Избавление от Винкулума

Сородичам известно лишь несколько способов вырваться за пределы Винкулума. Большинство из них основывается на Окончательной Смерти повелителя. Торпора недостаточно. Некоторые вампиры рассказывают, что в какой-то момент они просто почувствовали, как разорвалась связывающая их цепочка, и они поняли, что их повелителя больше нет. В других случаях Сородичи продолжали исполнять волю своих хозяев даже через несколько лет после того, как их рабство должно было завершиться. Такие случаи означают, что некоторые рабы просто слишком зависимы, а некоторые хозяева - слишком добры, так что даже бывший раб искренне хочет исполнить последнюю волю своего повелителя... или то, что, по его мнению, хозяин мог ему приказать.

Винкулум может распасться и просто со временем. Смертный утрачивает привязанность после года, в течение которого он ни разу не пробовал крови своего повелителя. Всего один глоток крови за год может продержать рабство смертного в неопределённом состоянии.

У Сородичей избавление от Винкулума отнимает намного больше времени. Некоторые остаются под его действием в течение десятилетий торпора своих повелителей. Менее убедительные истории повествуют об Узах, длившихся даже в течение сотен лет раздельного существования повелителя и раба, уже после того как все остальные забыли, что один из старейшин подчинён другому Винкулумом - пока повелитель не появлялся вновь и не требовал от другого исполнения клятвы крови.

Обычно успешная проверка Решительности + Самообладания может освободить персонажа, который более 50 лет не пробовал крови своего повелителя. Игрок проходит такую проверку каждые 50 лет раздельного существования. Это правило приобретает особую важность в течение "исторической хроники", повествующей о не-жизни нескольких игроков в течение нескольких столетий.

Дурное обращение также может ослабить Винкулум. Если повелитель даёт своему рабу повод ненавидеть его, то подобная ненависть может порой оказаться куда сильнее искусственной преданности. Когда любовь, ужас и ненависть борются в сердце раба, результатом может стать нападение и жестокое убийство хозяина. Будет это нападение успешным или нет, сам раб запросто может сойти с ума. Мы не можем предоставить вам какой-либо точной системы по управлению ненавистью или сумасшествием. Слишком многое зависит от деталей обращения повелителя с его рабом, личности самого раба и важнейших событий, которые повлияли на его разум.

Отыгрыш Винкулума

Изображение таких сильных чувств может стать настоящей проблемой для многих игроков, особенно если их персонажи не слишком-то рады служению своему повелителю и в глубине души знают, что их принудили к Винкулуму или заманили в эту ловушку обманным путём. (Игроки, добровольно вступившие в такую связь, редко испытывают затруднения с её отыгрышем.) Тем не менее, вне зависимости от возможного разочарования игроков, следует помнить, что полный отказ от выражения чувств персонажа идёт вразрез с правилами. Персонаж, порочащий репутацию своего повелителя из раунда в раунд, постоянно убеждает других вампиров освободить его и старающийся разрушить планы хозяина, даже не выступая против него в открытую, неправильно понимают суть Винкулума. Даже тот факт, что поработощённый вампир может сознавать, что его чувства к повелителю носят искусственный характер, не означает, что они ослабевают. Подобное осознание может подвигнуть его на бунт, особенно если хозяин какое-то время будет жестоко обращаться со своим рабом, однако до этого критического момента он привязан к хозяину и обязан это отыгрывать.

Разумеется, раб может презирать своего повелителя и изо всех сил рваться к свободе, однако у него просто нет никакой возможности противостоять зову владыки, когда тот оказывается в опасности или просит раба о поддержке. Даже если раб попытается опорочить хозяина вслух, он очень быстро поймает себя на том, что невольно вворачивает контраргументы или извиняется за те глупости, которые наговорил, даже если окружающие соглашаются с его словами. Не существует чётких игровых правил, регулирующих такой отыгрыш, однако игрок должен учитывать психологическое состояние своего персонажа.

Кроме того, игроки должны помнить, что они не обязаны изображать Винкулум в стиле романтической любви. Старый или могущественный вампир, ставший жертвой Винкулума, может рассматривать своего повелителя как любимое чадо или бесценного протеже, в то время как слабые или молодые могут считать своих повелителей мудрыми старцами. Даже равные по силе вампиры будут считать своих повелителей скорее товарищами или близкими братьями, чем любовниками. Иными словами, Винкулум формирует между вампирами те отношения, которые вызывают у раба самые сильные чувства, будь это любовь, преданность или почёт, даже если сам раб не ожидал, что в нём остались подобные чувства.

Само собой, это не означает, что раб не может рассматривать Винкулум как “стандартное проявление вампирических способностей”. В конце концов, раб, относящийся к своему повелителю как к близкому родственнику, может быть совсем не в восторге от доставшейся ему “сестры”. Он может даже ненавидеть себя за то, что делает ради неё, однако он всё равно чувствует, что обязан присматривать за ней из-за мистических уз, связывающих их воедино. Даже если подобные “семьи” совсем не похожи на семьи нормальных смертных, участники Винкулума остаются частью общества Проклятых.

Кровная связь

Вампиры называют друг друга “Сородичи”, однако некоторые из них куда ближе к значению этого термина, чем другие. Связь между Сиром и его потомком наполнена сверхъестественной силой. Сородичи могут влиять на свою непосредственную, прямую “семью” при помощи Дисциплин с куда меньшими усилиями, чем на других вампиров.

С этой точки зрения все Сородичи в пределах двух Обращений “в любую сторону” от персонажа считаются его прямыми родственниками и подвержены описанным ниже эффектам. Таким образом, персонаж получает бонус крови к попыткам воздействовать на своего Сира, Сира его Сира, потомка или потомка своего потомка.

Персонаж получает бонус +2 к попыткам повлиять на ближайших “родственников” при помощи Дисциплин. Эти Дисциплины включают Ясновидение, Доминирование, Кошмар и Величие. Другие случаи, позволяющие применять этот бонус, описаны в соответствующих разделах **Главы 2**. Некоторые династические Дисциплины могут использовать этот же бонус (и Рассказчики должны иметь в виду этот эффект, когда игроки создают новые Дисциплины; подробности см. в **Приложении I**). При помощи упомянутых Дисциплин персонаж может попытаться воздействовать на “родственников” напрямую. Бонус не применяется, если персонаж воздействует с помощью Дисциплины на самого себя, а потом что-либо делает другому вампиру.

Например, персонаж не получает бонуса на удар своего единокровного с помощью Мощи. Другими словами, косвенное влияние не имеет бонуса. Персонаж, использующий Спиритическое касание (Ясновидение) также не получает бонуса, поскольку этот эффект воздействует на самого персонажа, независимо от того, как он воспользуется этой способностью. Силы, воздействующие на жертву автоматически, также не получают бонуса. Наконец, бонус крови не применяется к защите означенной жертвы (логично, что если вампир получает равнозначный бонус со своей жертвой, то этот бонус просто не

применяется). Бонусом награждается только тот вампир, который активно использует ту или иную силу.

Пример: *Сир Эдвард решает, что он больше не хочет спорить со своим потомком по имени Джейн и приказывает ей выбросить причину дискуссии из головы - отдав соответствующую команду Доминирования. Обычно запас очков на такую проверку у Эдарда составляет 12. Однако поскольку Джейн - прямой потомок Эдварда, он получает 14 очков на эту проверку.*

Вкус семьи

Сородичи могут сказать, насколько они близки друг другу, по вкусу их крови (с полным риском попасть под зависимость, которой она угрожает). Кровь одного Сородича не похожа на кровь другого; вкусовые рецепторы Проклятого подсказывают ему, кто из соклановцев ближе к нему по крови, а кто - дальше.

Когда Сородич пробует Витэ, игрок может пройти проверку Интеллекта + Оккультизма. С активированными Обострёнными чувствами (Ясновидение) он получает бонус +2 к этой проверке. Одного успеха достаточно, чтобы сказать, принадлежит ли кровь Сородичу одного с ним клана, или определить, принадлежит ли она кому-либо из его "семьи" - то есть ближайшей группы Сиров и потомков (см. предыдущий параграф "**Кровная связь**"). Два успеха позволяют ему распознать клан (если только Сородич пробовал кровь представителей разных кланов). Или же два успеха могут сказать персонажу, находится ли хозяин этой крови в пределах двух поколений от него самого (например, является ли он его Грандсиром или потомком его потомка).

Также персонаж может мистическим образом распознать кровь своих смертных родственников, если ему довелось выпить её, не зная, кому она принадлежит. Для этого делается проверка Интеллекта + Оккультизма.

Пример: *Носферату Этон пробует Витэ Сородича, которого он планирует диаблеризовать. Игроку удаётся получить четыре успеха в проверке Интеллекта + Оккультизма, направленной на выяснение, есть ли у Этона какое-нибудь представление о происхождении этой крови. С четырьмя успехами Этон однозначно определяет, что вампир, которого он едва не диаблеризовал, в действительности Сир его Сира! Если бы игрок Этона получил только один успех, Этон понял бы только то, что этот Сородич достаточно близок к нему по очереди Обращений. Если бы такой связи не существовало, один успех просто определил бы, что этот вампир принадлежит к клану Носферату.*

Кровавая симпатия

В некоторых случаях Сородич может почувствовать близость своих "родственников" (что следует из правил кровной связи) или узнать, что с ними происходит. Обычно это происходит спонтанно, когда "родственник" переживает сильное чувство или состояние наподобие безумия, получает смертельную рану или наслаждается диаблери.

В таких случаях Рассказчик может попросить игрока сделать проверку Сообразительности + Оккультизма. Число успехов свидетельствует о количестве информации, которую персонаж получает из захвативших его чувств. Активация Обострённых чувств (Ясновидение) добавляет два очка к этой проверке.

Провал: Ничего не происходит.

Успех: Персонаж испытывает сильное чувство, которое переживает другой Сородич, и получает общее представление о направлении и дистанции между ним и его родственником.

Персонаж может попытаться направить свою психическую осведомлённость и таким образом узнать о деятельности другого Сородича. Это стоит один пункт Воли, который не даёт никаких бонусов на проверку Сообразительности + Оккультизма. Также персонаж может вложить очко Воли для того, чтобы попытаться передать родственнику собственное чувство. Его родственник должен успешно пройти проверку

Сообразительности + Оккультизма, хотя игрок и не узнает, удалось ли ему "послать" сообщение. Кровавая симпатия, по всей видимости, действует на расстоянии, не превышающем 50 миль или границы метрополиса. 50-мильное ограничение применяется и на воздействие на родственников при помощи Дисциплин. Например, если вампир проводит ритуал Фивейского Чародейства на родственнике, который находится в 500 милях от него, он утрачивает свой бонус.

Сородичи и благословляют, и проклинают свою кровавую симпатию. Если Сородич уничтожает или диаблерирует другого вампира, его Сир, потомок и другие единокровные могут почувствовать это. Едва ли кто-то из них сумеет точно узнать, что случилось и кто совершил преступление, однако потенциальные убийцы (и диаблеристы) должны учитывать такую возможность. Иногда Сородичи беспокоятся, что их "родственники" могут шпионить за ними в моменты сильных эмоций, заставляя их в момент блаженства, совершения преступления или позора. Гордый Князь, содержащий двор в доме оперы, может и не хотеть, чтобы его потомок знал, как горько он плачет, слушая песни о своей потерянной любви.

Питание

Это самая жуткая и бесспорная истина о загробной жизни вампиров: вампиры должны охотиться, и вампиры должны питаться. Во многих случаях Повествователь описывает отдельные охоты самостоятельно, однако часто бывает, что подробности той или иной охоты не столь важны, чтобы вплетать их в историю. Повествователь должен найти баланс. Если уделять охоте слишком мало внимания, то игра превратится во что-то немногим большее, чем историю о "зловещих супергероях", в которой вампиры просто должны перезаряжать "кровавые батарейки", отыгрывая ужас их положения только в сверхъестественных конфликтах. Если же уделять ей слишком большое внимание, история может завязнуть и превратиться в неповоротливую машину, пускающую под откос все сюжетные наработки и погружающую игроков в серию охотничьих виньеток в периодах между другими, более важными событиями. К сожалению, мы не можем предложить идеального решения. Повествователь должен найти баланс, который придётся по вкусу всем игрокам. С этой целью мы создали абстрактный метод охоты. Система довольно проста. Попросите своего игрока описать в подробностях, как именно будет охотиться его персонаж, определите, какую проверку он должен пройти, и иницилируйте карточный тест.

В качестве ключевого правила можете считать, что количество Витэ, содержащегося в организме вампира в начале каждой главы, определяется карточной проверкой, в ходе которой туз считается единицей. К этому числу добавляется по одному очку за каждый уровень Преимущества *Стадо*. Если персонаж хочет повысить количество крови в своём организме прежде, чем приступить к игре, он может использовать правила охоты, приведённые ниже. Само собой, персонаж не способен получить больше Витэ, чем позволяет его Сила Крови.

Пример: *Малярия собирается подкрепить силы, соблазнив посетителя ночного клуба, сопроводив его до дома и утолив свою жажду во время притворного акта страсти. Рассказчик решает, что подходящей проверкой в этой ситуации будет проверка Внушительности + Убеждения. Рассказчик предпочитает именно Внушительность Манипулированию, поскольку Малярия не собирается незаметно влиять на сознание жертвы, а хочет, чтобы человек сразу понял, что в намерения Малярии входит уединение в каком-нибудь приватном месте.*

Пример: *Томас Бейн чувствует страшный голод после столкновения с группой врагов, которые бежали с места сражения. Хромая, он выбирается из портового склада, в котором произошло сражение, и хватает первого, кто попадает ему под руку, намереваясь осушить его. Рассказчик решает, что Сила + Обман неплохо подойдут для такой проверки. Сила вступает в действие потому, что Томас планирует попросту*

схватить жертву когтями. Однако для того, чтобы она не сразу поняла его жуткое намерение, требуется проверка Обмана.

Результаты проверки

Провал: Персонажу не удаётся найти подходящий сосуд, поскольку тот с лёгкостью ускользает.

Успех: Персонаж достигает цели и может взять столько Витэ, сколько пожелает (хотя опытные Сородичи не забирают слишком много, поскольку риск повреждения жертвы повышается с количеством выпитой крови - см. "**Кровоснабжение**").

Если только Рассказчик не определяет время охоты самостоятельно, каждая проверка занимает полчаса реального времени. В этот период игрок находится за пределами игровой зоны, имитируя своё отсутствие во время охоты. Если игрок выражает желание провести охоту ещё до игры, чтобы гарантировать достаточное количество Витэ в своём организме даже в критических ситуациях, он может вступить в игру как минимум через полчаса после старта.

Разумеется, в этот период времени игрокам рекомендуется отыграть или хотя бы описать обстоятельства охоты, чтобы это не выглядело откровенной “потерей времени”.

Если по какой-либо причине это правило снижает общую эффективность игры — например, большинство игроков решает провести охоту в начале игры - позвольте всем пройти проверку охоты ещё до начала сессии, не требуя от игроков соответствующей траты времени. Тем не менее, если персонажу не нравятся результаты охоты или он сталкивается с необходимостью провести охоту во время игры, это требует от него стандартного получаса реального времени.

Даже этот период времени может быть увеличен, если игрок собирается провести длительную, но безопасную охоту или отправляется искать источники крови в безлюдных местах. Тем не менее, Рассказчику не следует уменьшать минимальный интервал в тридцать минут.

Возможные модификаторы

- | | |
|----------|--|
| +2 | Персонаж ищет животное или другой источник Витэ, который таит в себе куда меньше опасности, чем живая добыча (например, визит в банк крови). |
| +2 | Персонаж охотится в Кормушке или другом месте, где жертвы особенно многочисленны и зачастую спокойны. |
| — | Жертвы не слишком многочисленны и не опрометчивы в том, с кем разделяют компанию. |
| -2 | Вампир прикладывает усилия, чтобы скрыть свою личность от других Сородичей (неважно, присутствующих непосредственно в месте охоты или способных получить эту информацию из других источников). |
| -2 | Персонаж охотится на Пустыре или в любом другом месте, в котором жертвы малочисленны или слишком подозрительны к окружающим. |
| -3 до -5 | Персонаж ищет довольно конкретную жертву вроде "черноволосой женщины до 40 лет" или "детей восточноевропейской крови". |

Кровоснабжение

Когда вампир пьёт кровь, он может брать только один пункт Витэ за раунд. Когда он заканчивает, ему достаточно просто зализать ранку (этот эффект применим только для ранок, оставшихся от укуса во время кормления, а не к любым агрессивным укусам, направленным на причинение урона. Кроме того, только сам охотник может зализать оставленную им ранку - другие вампиры не смогут зализать и излечить её за него).

В жертве содержится количество Витэ, равное её Здоровью. В игровых терминах это значит, что среднестатистический взрослый содержит семь пунктов Витэ. Когда вампир питается жертвой, каждый забранный им пункт Витэ наносит один уровень летального

урона (специальный эффекты, усиливающие Выносливость жертвы или добавляющие ей временное Здоровье, не повышают количества Витэ в её организме. Жертва всегда имеет количество Витэ, равное немодифицированному уровню её Здоровья).

В большинстве случаев жертва не сопротивляется, поскольку экстаз Поцелуя куда сильнее, чем шок от потери крови. Если кто-то играет за смертного или другую живую добычу, которая желает сопротивляться Поцелую, он должен набрать три или больше успехов в проверке Решительности + Самообладания. Впрочем, это зависит от обстоятельств. Соблазнённая или захваченная врасплох жертва может легко поддаться Поцелую, в то время как враг, укушенный в бою (или просто чувствующий опасность или угрозу, исходящую от вампира), не получает удовольствия просто потому, что Поцелуй создаёт приятные ощущения. Обратите внимание, что вампиры иммунны к Поцелуям других Сородичей, поскольку хорошо знают, что это значит, и могут нанести ответный удар.



Укус вампира

Согласно стр. 157 **Mind's Eye Theatre Rulebook**, персонаж, решивший нанести укус в качестве боевого приёма, сначала должен схватить свою цель. В следующем раунде атакующий может попытаться нанести укусить свою жертву. Если у жертвы есть доступное действие между захватом и укусом нападающего, она может попробовать вырваться. Система требует проверки Силы + Рукопашного боя – Защиты жертвы для атаки, а затем Силы + Рукопашного боя - Силы жертвы для укуса. Если атака неожиданна, то Защита жертвы не применяется в первой проверке.

Если вампир намерен выпить кровь своего врага в ходе сражения, он проходит всю эту процедуру, однако вместо нанесения урона он просто начинает поглощать Витэ уже в раунде укуса.

В таком случае вампир наносит урон только за счёт кровопотери жертвы: по одному очку летального урона.



Вампир может взять немного Витэ, не нанося смертному чрезмерного повреждения. Безусловно, высасывание крови (а вместе с тем нанесение летального урона Здоровью) может и убить жертву. Не забывайте, что смертный, Здоровье которого снизилось до нуля, впадает в кому с потерей последнего очка Здоровья. Де-факто он не "истекает кровью", поскольку всю кровь забирает вампир, однако такое положение отражает остатки его воли к жизни. (Не забывайте также, что это относится и к Обращению. Если вампир слишком долго добывает своё Витэ, чтобы дать его только что осушенному мертвецу, то потенциальный Птенец может умереть, прежде чем Сир наградит его даром не-жизни. Сородич не может попросту окропить своим Витэ губы давно умершего человека и оживить его как вампира. Потенциальный потомок должен утратить всю свою кровь, но успеть вкусить крови своего Сира прежде, чем он умрёт по-настоящему). Больше информации об истекании кровью см. на стр. 173-174 **Mind's Eye Theatre Rulebook**.

Обратите внимание, что исцеление одного пункта летального урона занимает у смертного двое суток. Вампир расходует один пункт Витэ для пробуждения каждую ночь. Допустим, что вампир не расходует крови ни на что, кроме пробуждения: его игрок отказывается от использования Дисциплин и усиления Физических Атрибутов. И даже при этом вампир истощает источник крови вдвое быстрее, чем он способен восстановиться после утоления его жажды. Другими словами, даже если вампир будет забирать всего по одному пункту крови (а значит, и Здоровья) каждую ночь, жертва полностью восстановится после такого кормления только через два дня. Эта одна из причин, по которым Сородичи предпочитают питаться разными жертвами (в конечном

счёте, чтобы попросту не убить их), а также это один из источников смертных историй о том, что вампир оставляет жертву больной, бессильной и изнеможённой.

Животные могут дать ещё меньше Витэ. Любое животное, уступающее размером взрослому человеку, обычно уже изначально содержит меньше крови в своём организме. Кроме того, кровь животных не так насыщена, как кровь человека, или, во всяком случае, не так полезна для организма Сородича. Если вампир пьёт кровь животного, то оно всё так же получает один пункт летального урона за каждое очко крови, однако подобная кровь не столь питательна для Сородича: большинство животных даёт только половину от количества Витэ, которое в тех же обстоятельствах можно было получить от человека. Сородичи, пьющие кровь млекопитающих чаще, чем кровь обычных людей, получают лишь половину выпитого Витэ с округлением вниз. Например, собака имеет 7 уровней Здоровья. Если Сородич осушит её целиком, он получит только 3 Витэ: 7 уровней Здоровья, поделённые пополам и округлённые вниз. Меньшие по размеру животные (наподобие крыс и летучих мышей), рыбы и другие водные обитатели содержат лишь четверть Витэ на каждый уровень Здоровья всё с тем же округлением вниз.

Также Сородичи могут пить кровь в виде плазмы, содержащейся в банках крови, однако это предоставляет им меньше живительной силы, чем кровь живого существа. Сородичи находят такую кровь очень слабой. Она содержит лишь одну восьмую Витэ за каждый пункт крови. Например, Сородич может выпить количество замороженной крови, равное 80% крови взрослого человека, чтобы получить всего лишь 1 пункт Витэ.

Вампиры, питающиеся кровью других Сородичей, не причиняют им урона, вместо этого просто лишая их соответствующего количества Витэ. Само собой, они могут намеренно нанести атакующий укус с целью нанесения урона; см. врезку "**Укус вампира**". Не забывайте, что питание кровью других вампиров сопряжено с другими проблемами в виде потенциального Винкулума и зависимости.

По многочисленным слухам, кровь оборотней гораздо сильнее, чем кровь простых смертных. Витэ Люпина содержит в два с половиной раза больше энергии, чем кровь смертного - с округлением вниз. Каждые два пункта крови (а значит, и Здоровья), забранные у оборотня наделяют вампира пятью пунктами Витэ. Впрочем, в таких историях говорится, что Сородичи, пьющие кровь Люпинов, становятся особенно склонны к безумию в течение нескольких ночей после столь необычного ужина. Выпив крови Люпина, Сородич подвергается штрафу -2 к проверкам на сопротивление безумию в течение двух ночей за каждый уровень Здоровья (а не Витэ), поглощённого таким образом. Скажем, взяв два очка Здоровья Люпина в процессе кормления, вампир получает штраф -2 к проверкам безумия на четыре ночи.

Тем не менее, смертные маги предоставляют не больше крови, чем остальные люди, хотя в легендах рассказывается, что их Витэ способно вызвать странные галлюцинации у Сородичей, вкусивших такой крови. Во всяком случае, лучше бы это были галлюцинации. Если Сородич увидит аспекты бытия, доступные только магам... впрочем, мало кто из Сородичей готов признать, что они знают о Мире Тьмы лишь очень немного. И тем не менее, редкие Сородичи хотели бы проверить истинность этих историй. Вампир, поглотивший хотя бы одно очко Витэ из организма мага, получает отклонение на выбор Рассказчика, которое держится в течение ночей, равных поглощённому Витэ. Рассказчикам рекомендуется учитывать способности магов в момент выбора подходящего отклонения.

Гули

Существование гуля колеблется где-то между бессмертием Проклятых и простой жизнью большинства смертных. В действительности, гули и являются смертными, только с той поправкой, что они питаются Витэ Сородичей и развивают в себе некоторые из аспектов их проклятия.

Не каждый смертный, вкусивший крови вампира, становится гулем. Требуется определённое намерение со стороны Сородича, чтобы смертный стал гулем, однако как только это происходит, подобные существа становятся преданными и зависимыми настолько, насколько хочет этого сам вампир.

Для создания гуля необходимо приложить некоторые усилия, сопряжённые с определённым риском. По своей природе гули представляют опасность для Маскарада, поскольку даже являясь смертными, они знают о существовании вампиров. Сородичи, пользующиеся гулями, иногда возражают, что это знание только помогает им сохранять тайну, поскольку гуль целиком зависит от Витэ Сородичей и обязан ему своим сверхъестественным состоянием. Гули (как и другие смертные) подвергаются тем же эффектам пристрастия к крови, что и сами вампир, а поскольку гуль редко может представлять для вампира угрозу, большинство из них готово по собственной воле страдать от жестокостей и причуд своих повелителей, только бы получить драгоценные капли Витэ.

Большинство Сородичей, создающих гулей, превращают их в агентов, способных действовать в светлое время суток, или в помощников, телохранителей и экспертов, способствующих им самим в ночные часы. Гули могут образовывать (и образуют) разные социальные группы, от дворецких в поместьях высокосветских Сородичей до гангстеров под влиянием бессмертного босса мафии и шпионов или подкупленных полицейских. В большинстве случаев гули абсолютно зависимы от своих хозяев. Многие из них ведут себя совершенно пассивно, привязываясь к крови или личности своего господина или запирая себя в какую-нибудь другую ловушку жутких и унижительных отношений со своим лордом. Однако в обществе Проклятых снова и снова возникают истории об охотниках за кровью, не принадлежащих ни одному конкретному повелителю. Они пробираются в убежища спящих Сородичей и крадут их бесценное Витэ.

Не каждый из смертных рабов вампира является его гулем, и в то же время, не каждый гуль работает под Узами Крови с конкретным хозяином. Чтобы создать гуля, требуется волевое усилие со стороны вампира, однако чтобы гуль стал рабом, необходимо, чтобы он выпил крови одного и того же вампира три раза, как и в стандартных случаях.

Создание и поддержание гуля

Вампир, собирающийся создать гуля, должен напоить смертного хотя бы одним пунктом своего Витэ. Вдобавок он должен потратить пункт Воли, чтобы передать гулю определённую часть собственного мистического состояния, на которое он был проклят. Если вампир просто даёт смертному своё Витэ, не вкладывая в это волевое усилие, смертный не становится гулем, хотя и может получить зависимость от крови Сородича или вступить в Винкулум. Вложение Воли отражает момент создания искусственного состояния гуля, наделяя смертного некоторыми преимуществами и недостатками вампирического проклятия. Превратившись в гуля, смертный перестаёт стареть. Хотя время для него продолжает идти, тело гуля не разрушается и не взрослеет, если человек становится гулем ещё до взросления. Беременные гули почти неизбежно теряют ребёнка после случившейся перемены. Пока гуль содержит в своём организме Витэ, старение не начинается.

Гулю требуется по меньшей мере одно очко Витэ в месяц для поддержания своего состояния. После такой ежемесячной "дозы", гуль или сам вампир должен потратить пункт Воли. Витэ не обязательно должно принадлежать тому же вампиру, который создал гуля. Для вампира это подобно игре. Если он тратит пункт Воли и/или Витэ самостоятельно, но не даёт гулю знать, что прилагает к этому волевые усилия, гуль считает момент передачи Витэ (и Воли) со стороны вампира исключительно важным. Если же вампир даёт гулю понять, что он сознательно вкладывает очко Воли, он закладывает фундамент для потенциального предательства со стороны гуля. Если хозяин

гуля доверяет другому Сородичу поддержание гуля, такие гули со временем могут войти в Винкулум с другим вампиром, что далеко не всегда соответствует интересам первого Сородича.

Если гуль не получает ежемесячного подкрепления, то он медленно возвращается в прежнее смертное состояние. Бывший гуль каждый день стареет на один год за то число лет, которые он провёл, будучи гулем. Если ему удаётся заготовить немного Витэ, то он не возвращается к тому возрасту, в котором стал гулем, а просто приостанавливает это старение с того момента, когда перестал быть гулем. Гуль, который потерял доступ к крови и при этом уже превысил свой настоящий жизненный срок, стремительно стареет и умирает под напором времени, которое стремится нагнать украденный возраст.



На выбор Рассказчика:

Отклонения гулей

По желанию Рассказчика гуль, не получивший ежемесячной дозы, может получить временное отклонение. Это должно быть довольно умеренное отклонение. Если же персонаж уже имеет лёгкое отклонение, Рассказчик может временно усилить его. Такие временные отклонения или усиления уже существующих заканчиваются тогда, когда гуль восполняет нехватку Витэ.

Мы предлагаем это только как вариант, потому что гуль мог уже заработать немало изменений в рассудке из-за эффектов Винкулума и возможной зависимости от крови. Если вы как Рассказчик решите наложить более жесткие ограничения на гуля, оставшегося без доступа к крови, используйте эту систему.



Даже если в организме подобного существа иссекает Витэ, он далеко не сразу перестаёт быть гулем. Возвращение к смертному состоянию начинается только тогда, когда он не получает месячную дозу. Другими словами, если гуль пропускает дозу в этом месяце и при этом не имеет Витэ в своём организме, он перестаёт быть гулем. Он утрачивает способности, связанные с существованием гуля, и начинает стареть. Если позже он вновь получает Витэ Сородича, он становится гулем ещё раз, но только после того как закончатся все эффекты старения. Гули, прошедшие через период "отставки", не забывают известных им Дисциплин, хотя без Витэ они просто не смогут использовать их - и даже те Дисциплины, которые не требуют траты Витэ, становятся бесполезны. Как только гуль утрачивает своё сверхъестественное состояние, он не способен использовать бывшие возможности.

Обратите внимание, что если смертный стал гулем, потом вырвался из этого противоестественного состояния, а затем снова стал гулем, он не получает ещё одного бесплатного очка Дисциплины. Подобное повышение силы происходит только в первый раз, когда вампир наделяет смертного частью своей проклятой сущности. Повторное причащение к энергии Проклятых просто даёт ему шанс вернуть себе доступ к тем Дисциплинам, которые он освоил в прошлом.

Силы и способности

Как только гуль впитал Витэ, он может использовать его приблизительно теми же способами, что и сами вампиры. Основное отличие заключается в том, что гуль не тратит собственную кровь, когда использует Витэ. Аналогично, когда он поглощает Витэ, оно не добавляется к его крови и не заменяет её. "Витэ" в его организме служит лишь продолжением проклятой силы его хозяина. Гуль с семью уровнями Здоровья будет иметь те же семь уровней даже после того как выпьет пункт Витэ Сородича - оно не добавит ему Здоровья, как не усилит и концентрацию его собственной крови. Гуль остаётся смертным,

и Витэ попадает в его желудок, как и любая другая выпитая им жидкость. Используя Витэ, гуль взаимодействует с заключённой в нём силой, а не с самой жидкостью (которая попросту переваривается и выходит из организма). Гуль может вкладывать только один пункт Витэ за раунд. Общее число Витэ в организме гуля не должно превышать значения его Выносливости. Если по каким-то причинам Выносливость гуля снижается (с соответствующими изменениями характеристик), то лишнее Витэ мгновенно утрачивается. Примеры таких ситуаций включают болезни или окончания сцен, в которых гуль активировал Сопротивление.

Став гулем, человек немедленно приобретает один пункт в любой физической Дисциплине (Стремительности, Сопротивлении или Мощи). Какую из них получает гуль, определяется кланом или родословной вампира, который превратил его в гуля. Если этот клан или родословная имеет две физические Дисциплины, его Сир (но не сам гуль) выбирает, какую из них даровать слуге. Например, гуль Вентру получает один пункт Сопротивления, в то время как гуль Дэва получает доступ либо к Стремительности, либо к Мощи, по выбору своего господина.

Если у гуля есть другие Дисциплины, он может использовать их. Гуль может осваивать Дисциплины за счёт очков опыта, которые стоят в два раза больше, чем соответствующие Дисциплины вампиров (*новый пункт x 10* для клановой или династической Дисциплины и *новый пункт x 14* для внеклановой или внединастической Дисциплины). В большинстве случаев гуль должен обучиться новой Дисциплине или развить старую под руководством наставника, если только речь не идёт о физических Дисциплинах. Пока гуль знает первый уровень любой из физических Дисциплин, он может освоить другие уровни без учителя (хотя первый уровень он изучает под руководством). Гуль может изучать уникальные династические Дисциплины, только если его хозяин сам принадлежит к этой родословной, хотя даже в этом случае гули редко берутся за изучение подобных способностей.

Он может вкладывать Витэ для усиления Физических Атрибутов, как и вампир (см.стр. 228). Также гуль может использовать Витэ для исцеления повреждений - опять же, как и вампир. Если он не использует Витэ для исцеления, он восстанавливает Здоровья так же, как и обычный смертный (подробности см. на стр. 175 **Mind's Eye Theatre Rulebook**).

Гули не пользуются Человечностью для обозначения своей нравственности. Вместо этого они используют саму Нравственность, описанную на стр. 91-94 **Mind's Eye Theatre Rulebook**.

Гули могут использовать только один пункт Витэ за раунд. У них нет Силы Крови.

Обращённые гули при переходе в состояние Проклятых сохраняют все Дисциплины, которые были освоены ими ещё в годы служения гулями. Винкулумы и зависимость от крови также сохраняются при превращении в вампира.

Животные гули

Превращение животного в гуля возможно, однако его интеллект и знания недостаточны, чтобы оно могло до конца понять, какие изменения произошли в его теле благодаря Витэ. Гули из числа животных подвержены тем же недостаткам, что и обычные гули (на них действует пристрастие к крови, Винкулум, зависимость от регулярной дозы), однако они владеют и чередой преимуществ. Из Дисциплин животные могут осваивать только Стремительность, Мощь и Сопротивление. К тому же, Витэ они могут использовать только для применения этих способностей; они не могут использовать Витэ для излечения ран или усилений Физических Атрибутов. Животное никогда не может использовать Волю во время питания Витэ; в этом оно целиком полагается на своего хозяина. Безусловно, подобные гули довольно редки, и большинство вампиров, желающих подчинить себе животное, предпочитают просто сделать их зависимыми от своей крови, чем превращать их в гулей.



Кровь и другие сверхъестественные существа

У Витэ Сородичей - при всём его могуществе - есть и пределы. Когда другое сверхъестественное существо, с которым пересеклись дороги вампира, входит в игру, некоторые реалии Мира Тьмы могут пересилить мистическую силу Витэ.

Оборотни и маги не подвержены Обращению. Если вампиру как-то и удаётся выпить кровь оборотня или мага и попытаться его Обратить, то попытка проваливается автоматически. То же происходит и с попытками установить Винкулум или превратить их в гулей: они попросту не работают на Люпинах и магах. Однако другие сверхъестественные существа подвержены зависимости от крови со всеми её мистическими эффектами.

Безусловно, эти физиологические ограничения не останавливают всевозможных слухов о том, что подобное иногда удаётся... Впрочем, опытные Сородичи списывают подобные рассказы на попытки молодняка рассуждать о том, о чём они не имеют представления.



Метка Хищника

Невзирая на склонность некоторых Сородичей называть себя паразитами, истинное состояние Проклятых куда ближе к роли бессмертных хищников. Их сверхъестественные возможности позволяют охотиться с исключительным мастерством. Их гипнотические обличья манят к себе людей. Даже их отвратительные и отталкивающие недостатки могут ослабить жертву до полного бездействия, позволяющего питаться ими безо всяких усилий. Любой вампир - одинокий хищник, мастерство которого заточено исключительно на выживание безо всякой помощи других представителей его расы.

А потому едва ли можно назвать удивительным, что всякий раз, когда эти совершенные хищники сталкиваются друг с другом, Зверь в каждом из них рассматривает другого как врага или чужака. Когда Сородичи встречаются в первый раз, Зверь начинает восставать внутри их сущности, призывая либо бежать в страхе, либо повергнуть врага ради защиты своей территории.

Система

Всякий раз, когда вампир видит другого впервые (*и только впервые*), встретившиеся игроки должны достигать до трёх, а затем либо показать карту, либо поднять количество пальцев, равное Силе Крови своих персонажей. Персонаж с меньшей Силой Крови немедленно делает проверку на Ротшрек (**см.стр. 264**). Персонаж с большей Силой Крови немедленно делает проверку на безумие (**см.стр. 261**). В случае с равными показателями Силы Крови оба игрока проходят проверку на безумие.

Персонажи рискуют поддаться безумию и Ротшреку только тогда, когда они знают о присутствии незнакомых Сородичей. Скажем, вполне вероятна ситуация, в которой Сородич видит незнакомого вампира, питающегося в переулке, и впадает в безумие из-за намерения своего Зверя справиться с соперником. В то же время другой Сородич занят охотой и не замечает другого Сородича, и только когда он заметит его, Зверьотреагирует на появление конкурента.

Единственное - и весьма незначительное - преимущества Метки Хищника заключается в том, что, увидев другого вампира, персонаж понимает, кто перед ним. Даже если вампир уже видел другого Сородича прежде, внутренние порывы Зверя проявляются всякий раз, когда они встречаются вновь, хотя они контролируются куда легче, чем при столкновении с незнакомцем. К сожалению, это также способствует натянутым и соперническим отношениям между вампирами.

Возможные модификаторы

- Персонаж видит незнакомого вампира в потенциально угрожающей обстановке.
- 2 Персонаж чувствует в незнакомце врага или злоумышленника - например, встретив его в собственном убежище по возвращении.

Собрания вампиров

Смертные часто рассказывают истории о вампирах, устраивающих грандиозные полуночные балы в старинных замках. Даже современные истории о вампирах часто изображают сногшибательные вечеринки, устроенные этими проклятыми созданиями для других представителей своего вида. Вполне вероятно, что игрокам также понравится идея о формальных мероприятиях или, напротив, андерграундных рейвах. А это играет на руку и Рассказчику, поскольку ему не нужно ломать голову над тем, как собрать всех местных Сородичей на регулярную встречу или даже особое мероприятие. Тем не менее, учитывая действие Метки Хищника, Рассказчик должен знать, как избежать превращения игры в бесконечную серию проверок на безумие.

Система чрезвычайно проста. Если Рассказчик принимает это опциональное правило, самые жёсткие условия Метки Хищника (а именно вероятность впадения в безумие) приглушаются всякий раз, когда вампиры решают собраться вместе в определённой зоне. Хотя игрокам рекомендуется отыграть напряжение своего внутреннего Зверя при встрече с незнакомыми вампирами, с точки зрения игромеханики никакого эффекта Метки не проявляется. Это правило применяется на любых собраниях, будь это формальное мероприятие с именными приглашениями или простая тусовка в убежище одного из вампиров. Иными словами, если Сородичи идут на встречу, зная, что им предстоит столкнуться со множеством других вампиров, они не должны волноваться о том, что Зверь высунет свою уродливую голову и спровоцирует их на безумие. Более того, даже если на мероприятие “вламывается” неприглашённый Сородич, никто не делает проверок на Метку Хищника, если только сам того не желает. И даже если игрок объявляет проверку, его оппонент не обязан проходить её вместе с ним. Таким образом, незваный гость может впасть в безумие, а участники вечеринки - сохранить абсолютное спокойствие. И наоборот.

Считайте, что это правило отражает остатки социального поведения, сохранившегося в вампирах за наслоениями демонических страстей и плохо подавляемых животных инстинктов. Кроме того, они и сами понимают необходимость регулярных встреч с другими представителями своего вида. Иногда они добровольно надевают маски любезности и дружелюбия, чтобы поддерживать друг с другом хотя бы какие-то отношения, хотя даже эти маски могут скрывать коварные и предательские намерения. Со временем сдерживание своего Зверя таким незначительным, но эффективным способом становится второй природой вампира, его примирением с необходимостью взаимодействовать с другими Сородичами. Это же правило может применяться в других ситуациях, когда Сородич психологически подготовлен к встрече с другими Проклятыми: например, если игрок приглашает другого Сородича к себе в убежище или просто сталкивается с вампиром на улице, не имея никаких враждебных намерений.

Руководство по ведению Метки Хищника

Это важно: *Использование Метки Хищника должно быть основано на драматической стороне ситуации.* Рассказчик отнюдь не обязан использовать это всякий раз, когда в истории появляется новый вампир. Не нужно считать, будто Метка играет роль в любом взаимодействии между Сородичами.

Это правило существует только для лучшего освещения параноидального мира Сородичей, как и для выдвижения концепции доменов на первый план. В конце концов, даже в доменах, в которых вампиры не слишком ладят друг с другом, все местные

обитатели хорошо знакомы между собой. В новом домене Метка служит для усложнения попыток потенциальных иммигрантов "начать всё сначала" и повышения опасности таких ситуаций.

Не нужно использовать Метку Хищника, если это грозит развалить компанию. Пользуйтесь ей только для того, что игроки понимали, сколь странным, опасным и, самое важное, неизвестным является мир, в который попали их персонажи. Рассказчики могут просто сказать, что игровые персонажи встречали большую часть местных Сородичей во время обучения не-жизни ещё под защитой Сиров. К началу хроники персонажи уже знакомы, по крайней мере по предыстории, и хотя бы примерно представляют, кто есть кто в этом домене. Наверняка персонажи видели Князя, и вполне вероятно, что они уже знакомы со своими Патриархами и Примогеном.

Метка Хищника эффективна только тогда, когда на сцену выходит действительно новый Сородич. Может быть, это неизвестный вампир, пророчествующий о Голконде, но вызывающий мгновенную и чрезвычайно враждебную реакцию Зверя у встретивших его персонажей. Возможно, навязчивый агитатор подталкивает (может, даже намеренно) их Зверя к насильственным действиям. Посланник соседнего домена может явиться к местным с лучшими намерениями, но получить от них инстинктивный отпор. Поддавшись эмоциям в одной из таких ситуаций, Сородичи перестают понимать, могут ли они доверять чужаку или его стоит разорвать на кусочки как коварного врага, посягнувшего на их территорию.

В большинстве случаев результат безумия, вызванного яростью Зверя, весьма и весьма кровопролитен. Но в редких случаях это может привести и к чему-то другому. Рассвирепевшие вампиры могут играть в кошки-мышки на крышах домов по всему городу или проверять, кто из них достоин этой территории, по очереди пробегая сквозь горящее здание, выдерживая удары разогнавшегося автомобиля и подвергая себя другим испытаниям на выносливость или влияние. Как и в случае с другими ситуациями с Меткой Хищника, позвольте драматической стороне эпизода диктовать условия её использования, не привязываясь к механическим проверкам.

Рассказчику также не следует забывать, что такие правила не всегда обязательны. Если по сюжету игроки не должны доверять Примогену, может быть, их и не стоит делать знакомыми. Князь, претендующий на престол, или другой подобный архетип может и не встречаться ни с кем в этом домене на первых шагах к власти. С другой стороны, постоянные проверки на безумие при встрече с каждым обитателем домена могут попросту развалить историю. Например, не слишком разумно делать такую проверку, если персонаж идёт по тротуару и видит, как незнакомый вампир проезжает мимо в автомобиле. Вот если Сородич приходит к себе домой после трудной ночи всего за несколько минут до рассвета и видит там незнакомого вампира вместе с несколькими осушенными телами у самого порога, проверка на Метку Хищника не помешает. Всегда нужно брать в расчёт ситуацию. Двое вампиров, перехвативших взгляды друг друга в разных концах ночного клуба, могут и не поддаться безумию, хотя встреча заставит их нервничать и смотреть за чужаком в оба - хотя проверка здесь попросту не потребуется.

Рассказчики могут использовать Метку Хищника и в других обстоятельствах. Голодный Сородич может и не увидеть другого вампира, но вместо этого может почувствовать его запах в порыве ветра, пока он готовится к охоте (если, конечно, игрок сам заявляет, что преследует жертву по запаху, поскольку обычно Сородичи просто не дышат). В такой обстановке Рассказчик может потребовать проверки на безумие. Сородич может скользить вдоль стены в кромешной темноте и внезапно коснуться холодной, липкой руки – чтобы уже через секунду понять, что эта рука принадлежит другому Проклятому. Такая ситуация может повлечь за собой приступ безумия от неожиданности. Подобный список примеров и ситуаций не может считаться полным, однако он даёт общее представление о том, какой может быть драматическая обстановка. Само собой, другие чувства не провоцируют Метку Хищника с такой лёгкостью, как встреча с другим

вампирам с глазу на глаз, однако в некоторых ситуациях они также могут послужить причиной безумия.

Главное здесь то, что Метка - одна из слабых сторон всех вампиров, и вместе с тем - дополнительная причина, по которой не-жизнь едва ли можно назвать благословением. Тем не менее, постарайтесь не настроить игроков друг против друга использованием этого правила. Используйте их для усиления драматической ситуации – и только.

Традиции

Согласно многим легендам, все три закона Сороричей сопровождают их ещё с первых ночей их не-жизни: они должны прятаться от глаз смертных, они не должны безоглядно производить потомство и они не должны убивать друг друга для поглощения душ поверженных братьев. Сороричи нарушают все три закона, однако эти метафизические ограничения, правящие их обществом, достаточно трудно проигнорировать целиком. Между тем, игроки должны понимать, что каждый из Традиций имеет ощутимое воздействие на игру.

Традиция Маскарада

Традиция Маскарада, некоторым известная как Традиция Тайны, запрещает Сороричам открывать свои истинные лица в обществе смертных. Самой собой, все они бродят среди людей ночь за ночью, однако Традицию маскарада следует понимать несколько глубже. В последние ночи Сороричи осознали полное значение этой Традиции. То, что прежде они считали ужасным проклятием, теперь стало в их глазах настоящим благословением, полученным тысячи лет назад. Однако любое благословение имеет для Проклятых свою цену.

Черты вампиров размываются в зеркалах, на фотографиях, видеоплёнках и других механических средствах, способных запечатлеть или передавать визуальное изображение. Это мистическое искажение помогает сохранять в тайне личность любого Сорорича. С распространением камер безопасности смертные получили куда больше шансов увидеть вампира во время кормления, другого необычного преступления, выживания после выстрела в голову или использования Дисциплины, предоставляющей ему нечеловеческие возможности. Любой, кто увидит такую фото- или видеозапись, сможет сказать, что на ней записано что-то странное, невозможное или преступное, но не сможет распознать личность вампира. А без его личности эта запись становится только ещё одной неразгаданной тайной загадочного мира.

Впрочем, в какой-то степени размытое изображение также подвергает опасности Маскарад. Сороричам приходится избегать крупных зеркал, чтобы смертные ненароком не обратили внимания на их деформированное отражение. Сообразительные охотники распознают вампиров, разглядывая окружающих в зеркалах, спрятанные у них в ладонях. Охранник, следящий за мониторами, также может быть весьма озадачен тем, почему камера не может сфокусироваться на лице одного из присутствующих, когда лица всех остальных проявляются совершенно отчётливо. Персонажи, бродящие по игровому полю с портативной видеокамерой в попытке определить спрятавшихся или замаскировавшихся персонажей, автоматически провалят эту попытку. Даже если видеокамера зафиксировала размытую фигуру вампира и наблюдатель задержится возле него, его разум всё равно будет затуманен.

Потратив пункт Воли, вампир может устранить этот эффект до конца сцены. В случаях с длительными записями наподобие фото-, видео- и цифровых съёмок вложение Воли позволяет изображению вампира остаться чётким в течение дней, равных 11 минус Сила Крови вампира. Игрок может потратить пункт Воли автоматически, когда его снимают или фотографируют, чтобы конкретно эта запись осталась чёткой. Таким образом, усилием воли Сорорич использовать фотографию как доказательство для охотников на вампиров, что сам он не является нежитью - ведь на фотографии он

проявляется, как и любой другой! Даже на самых новых и высокотехнологичных средствах видеозаписи облик вампира будет размыт, поскольку мистический эффект Первой Традиции действует на любую земную аппаратуру.

Эта странная помеха, не позволяющая запечатлеть изображение вампира, не работает в случае со звукозаписью. Голоса вампиров звучат нормально и без расхода Воли.

Традиция Потомства

Эта традиция запрещает Сородичам проклинать других смертных на вечную жизнь. Безусловно, здесь вампиры меньше всего согласны с той силой, которая породила их. Процесс создания новых Сородичей взимает страшную цену с того, кто нарушает эту Традицию, требуя приложения колоссальных усилий. Похоже на то, что вампир, порождающий себе потомство, передаёт им часть своей души. Их воля слабеет, и этот след может заживать в течение долгих лет. Сородичи, Обращающие сразу нескольких вампиров в пределах короткого времени, могут настолько ослабить себя, что его враги смогут без особых усилий убить его, если, конечно, предательское потомство не доберётся до него раньше. В игровых терминах это означает, что при Обращении персонаж должен понизить *значение* Воли, и ничто, кроме вложения очков опыта, не может восстановить его.

Традиция Амаранта

В качестве последнего завещания Проклятые получают запрет на совершение диаблери. Всякий раз, когда вампир идёт против своей демонической природы, он понимает, что нарушение Традиции имеет свою цену.

Сородичи редко жалеют об уничтожении одного из собратьев. И даже если жалеют, то эти чувства редко продлеваются долго. И всё же любой Сородич, от самых нравственных до самых порочных, находит чудовищным и безжалостным убийство другого вампира и поглощение его души. Никакое раскаяние или искупление не поможет вернуть утраченную частичку Человечности и ослабить восставшего Зверя. Таким вампирам становится ещё труднее ладить с людьми, и они испытывают всё больший соблазн перед пороками, предаваясь деяниям, которые некогда казались им бесчеловечными.

В игровых терминах это означает, что персонаж, совершивший диаблери, теряет один пункт Человечности. Эта потеря засчитывается автоматически, без проверки на дегенерацию (хотя здесь и требуется стандартная проверка на Человечность для выяснения, получил ли вампир какое-нибудь отклонение; **см.стр. 277**). Обстоятельства не имеют значения. Неважно, заслуживал ли смерти другой вампир - такой приговор может вынести один Бог, и Традиция Амаранта не допускает исключений. Сородич, выпивший душу другого Сородича, может со временем восстановить утраченную Человечность... однако, опять же, подобное действие требует накопления и вложения очков опыта.

Урон, ранения и лечение

Сородичи обитают в опасном мире. Даже не говоря об угрозах, которые представляют для них их собратья, оборотни и другие сверхъестественные создания, они могут наткнуться на грабителей или убийц, как и простые смертные. Хотя в отношении ранений Сородичи обладают чередой преимуществ перед простыми людьми, они отнюдь не бессмертны. Кроме того, вампиры могут столкнуться с болезнями, ядами, электричеством и другими опасностями. А потому игроки и Рассказчики должны знать, как Сородичи переживают урон и как им его устранить.

Получение повреждений

Многие опасности угрожают вампирам не меньше, чем смертным. Возможно, Сородичам и не нужно так бояться обычных сражений с мелькающими кулаками, розочками, пулями и подобными орудиями убийства. Однако как сверхъестественные создания вампиры могут пострадать от других напастей - явлений, привычных для смертных, но смертоносных для Сородичей, - или усиленных повреждений, которые может быть трудно залечить. Главные враги вампира - солнечный свет и огонь. Вдобавок, значительное количество повреждений практически в любом виде рано или поздно может ввергнуть вампира в смертеподобное состояние, именуемое торпором, или даже разрушить его целиком.

Важно заметить, что вампиры испытывают те же штрафы от повреждений, что и простые смертные, если эти ранения достигают последних трёх уровней Здоровья. Более подробную информацию можно найти в разделе "**Здоровье**" на стр. 171 **Mind's Eye Theatre Rulebook**.

Тупой урон

Кулаки, дубины или падения могут послужить источниками тупых повреждений. Всё, что наносит тупой урон смертным, наносит его и Сородичам.

Тем не менее, в отличие от смертных, Сородичи никогда не теряют сознание из-за тупого урона. Тело вампира просто не ограничено теми рамками, которые определяют состояние смертных. Однако Сородичи так же, как и простые смертные, чувствуют боль и страдают от соответствующих штрафов. Когда последнее очко Здоровья получает тупой урон, дальнейшее получение тупых повреждений усиливает уже имеющиеся (слева направо). Запомните: даже если вампир теряет последний пункт Здоровья из-за тупого урона, он не теряет сознание.

Летальный урон

Ножи, топоры, бензопилы и другие виды холодного оружия, наносящие летальный урон смертным, наносят его и вампирам. Раздрабливание и разрезание почти столь же пагубно для не-мёртвых, что и для живых. Вампиры могут защищать свои тела бронёй, как и простые смертные. Однако, в отличие от смертных, вампиры получают тупой урон и от огнестрельного оружия. У вампира лишь два жизненно важных органа - его сердце и голова, которые имеют не только физическое, но и сверхъестественное значение.

Другие органы в теле вампира практически бесполезны, так что когда их пронзает пуля, вампир не испытывает особых трудностей с дальнейшим функционированием. Таким образом, для Сородича пистолет не страшнее дубинки. Однако это не работает со старинным оружием. Если тело вампира пронзает стрела из лука (даже если для этого проверяется Огнестрельное оружие), метательный нож или другое оружие подобного рода, вампиру наносится летальный урон.

Впрочем, в этом исключении есть и свои исключения. Если кто-нибудь приставит вампиру к голове крупнокалиберный дробовик и разбросает его мозги по округе, то урон однозначно будет летальным. В такой обстановке Рассказчики должны руководствоваться собственным мнением.

Вампиры не истекают кровью, как смертные, даже если последнее очко их Здоровья получает летальный урон. Вместо этого, если последнее очко Здоровья закрашивается "X", вампир погружается в торпор (см. врезку на **стр. 258** для определения длительности этого смертеподобного состояния). Дальнейший летальный урон усиливает уже полученный до аггравированного.

Безусловно, для смертного недееспособный или погружившийся в торпор Сородич выглядит мёртвым. Такой эффект может сыграть Сородичу на руку, если смертный не собирается убивать своего врага. Вместо этого он может броситься прочь, позвонить в

скорую или сделать ещё что-нибудь, что даст вампиру время оправиться. Если человек всё же намеревался убить своего врага, но не знал, что дерётся с вампиром, он может просто прекратить нападение, опять же дав своему врагу возможность оправиться от повреждений. Однако если смертный знает о природе своего противника, то вампир практически неизбежно встретит Окончательную Смерть, поскольку убить обессилевшего Сородича не сложнее, чем смертного, потерявшего сознание. Опытные вампиры не будут легкомысленно относиться к летальному или даже тупому урону.

Аггравированный урон

Некоторые виды оружия наподобие зачарованных когтей Люпина или Сородича, отравившего их Превращением, наносят вампирам аггравированные повреждения. Множество боевых Дисциплин, ритуалов и других оккультных эффектов также наносят Сородичам этот тип повреждений. Подобные случаи рассматриваются в описании соответствующих способностей и ритуалов. Атаки, наносящие массивный летальный урон, также могут быть "усилены" до аггравированного, если они затрагивают большой процент тела вампира. Например, если вампир бросается на ручную гранату, Рассказчик имеет неоспоримое право заявить, что взрыв причиняет ему аггравированный урон. Однако в большинстве случаев вампиры получают такой урон от особых напастей своего Реквиема: огня и солнечного света.

Не забывайте, что аггравированный урон наносится также в том случае, если все остальные очки Здоровья уже получили летальный урон, а персонаж продолжает получать повреждения: тогда летальные повреждения превращаются в аггравированные слева направо.

Если самое правое очко Здоровья уже заполнено аггравированным повреждением - неважно, был ли этот урон причинён напрямую или стал аггравированным из-за торпора, - персонаж встречает Окончательную Смерть. Его тело сгнивает, сохнет и стягивается за считанные минуты, а за час - рассыпается прахом. Чем дольше длилась загробная жизнь Сородича, тем быстрее произойдёт разложение.

Противостояние урону от солнечного света и пламени работает по другим правилам, нежели сопротивление урону, полученному из других источников, поскольку огонь и солнечный свет наносят аггравированные повреждения автоматически. Дисциплина *Сопrotивление* предоставляет вампиру некоторую защиту, позволяя ему ослаблять урон (**см.стр. 206**). Однако в конце концов даже самый старый и стойкий вампир не сможет выдерживать постоянный напор огня или солнца. Поэтому у Сородичей есть достаточно веские основания бояться этих феноменов больше, чем чего-либо ещё.

Огонь

Огонь несравнимо опаснее для вампира, чем для простого смертного. Пламя наносит Проклятым аггравированный урон. Только Сопrotивление может защитить вампира от пламени, да и то лишь в определённой степени.

Размер и температура пламени определяет урон, который наносится телу вампира в течение каждого раунда. Небольшой, но особенно жаркий огонь может быть столь же разрушительным для вампира, что и огромный, но не такой горячий источник. Рассказчик решает, какой урон получает вампир в каждом конкретном случае, опираясь на следующую таблицу:

Размер пламени	Урон
Небольшое пламя (пример: <i>факел</i>)	1
Большое пламя (пример: <i>костёр</i>)	2
Пылающая преисподняя (пример: <i>горящий дом, доменная печь</i>)	3 или больше урона
Температура пламени	Урон
Слабый огонь (пример: <i>раскалённые угли, пламя свечи</i>)	Без модификатора
Обычное горение (пример: <i>древесный огонь, раскалённая печь</i>)	+1 урон

Горячий огонь (пример: <i>огонь на бензине, Бунзеновская горелка</i>)	+2 урона
Чрезвычайно горячий огонь (пример: <i>расплавленный металл, сварочный факел</i>)	+3 урона

Не забывайте, что броня может защитить вампира от пламени на несколько раундов, однако только специальные костюмы из огнеупорной ткани, наподобие тех, что используются пожарниками, способны защищать его достаточно долго. (Правила по использованию пламени см. на стр. 180 **Mind's Eye Theatre Rulebook**). В любом случае, персонажу также придётся сопротивляться сверхъестественному ужасу, носящему название Ротшрек (см.стр. 264).

- **Держащееся пламя:** Обратите внимание, что некоторые возгораемые материалы могут пристать к телу вампира и продолжать гореть ещё какое-то время. Хорошим примером может служить напалм, хотя и обычный горящий пластик может стать источником держащегося пламени. Горящий пластик наносит такой же урон, как и древесный огонь.

- **Обезображивание:** Персонаж, повреждённый пламенем, но сумевший выжить (благодаря первой помощи или мистическим способам лечения) может быть навсегда покалечен (снижение Физических Атрибутов), или может перенести повреждение нервов (снижение Ментальных Атрибутов), или просто остаться с жуткими уродующими шрамами (снижение Внушительности). Решение принимает Рассказчик. Такое уродство может рассматриваться как Недостаток (см.стр. 217 **Mind's Eye Theatre Rulebook**), полученный в ходе игры.

Солнечный свет

Вампиры боятся солнца даже больше, чем пламени. В конце концов, пламя не заливает половину мира и не отбирает у Сородичей большую часть суток под угрозой смерти. Даже слабейший солнечный свет кроет в себе опасность, и даже пропущенные через плотный занавес, лучи дневного светила губительны для вампира. Только при помощи Дисциплины Сопротивление вампир может оградить себя от солнечного света, да и в этом случае - только от его тусклых, зачаточных проявлений. Прямое попадание солнечных лучей превращает даже сильнейших вампиров в пепел.

Сумма урона, который автоматически получает вампир каждый раунд от солнечного света, зависит от интенсивности этого света и от того, насколько большой процент тела захватывают лучи. Чем ярче свет и чем прямее его лучи, тем сильнее ожоги на теле вампира. Чем больше плоти обжигает солнце, тем интенсивнее урон. С механической точки зрения не существует разницы между рукой, полностью сгоревшей за секунду, и потерей практически всей кожи из-за окунания в солнечные лучи целиком. Урон есть урон.

Интенсивность	Урон/раунд
Незначительный, фильтрованный солнечный свет (пример: <i>свет, проникающий через тяжелую, плотную драпировку; облачный покров; сумерки</i>)	1
Фильтрованный или слабый солнечный свет (пример: <i>свет, проникающий через тонкую штору; вампир на улице в облачный день; дневной свет, проникающий через окно; отражение солнца в зеркале</i>)	2
Прямой солнечный свет	3
Процент тела	Урон
Выставлена небольшая часть тела (пример: <i>одна рука; часть лица; всё тело под тяжелой одеждой, за тёмными очками, перчатками и широкополой шляпой или вязаным шлемом</i>)	+0 урона
Выставлена большая часть тела	+1 урона

(пример: *нога; рука; вся голова*)

Выставлен значительный процент тела

+2 урона

(пример: *всё туловище; тонкая одежда*)

Если персонаж выставляет на свет определённую часть тела, то он получает специальный, дополнительный урон. Персонаж, взглянувший прямо на солнечный свет, немедленно слепнет, поскольку лучи сжигают его сетчатку и доводят глазные яблоки до кипения. Прямой солнечный луч может сжечь его руку, лишив возможности выполнять действия, требующие двух рук. Рассказчики должны сами выносить решения в таких ситуациях.

Лунный свет представляет собой отражённый солнечный свет. К счастью, он слишком слаб, чтобы нанести вампирам урон. В худшем случае некоторые особо чувствительные Сородичи могут слегка обжечься светом полной луны, если подставятся ему целиком.

Исцеление повреждений

Смертного исцеляет время, отдых и медицинский уход. Вампир заживает раны сверхъестественным образом, используя для восстановления своего тела чужую кровь. Классическое лечение для них попросту бесполезно.

От тупого урона Сородичи оправляются довольно легко. За один раунд вампир может использовать одно очко Витэ и излечить два уровня тупых повреждений. Сородич, способный тратить больше одного пункта крови за раунд, способен и быстрее заживать раны - по два уровня тупых повреждений за каждое вложенное очко Витэ. Например, персонаж с Силой Крови 4 может потратить до двух пунктов Витэ за раунд (**см.стр. 139**), так что он может вложить оба пункта Витэ и вылечить четыре уровня тупых повреждений за один раунд.

Летальный урон заживаетсся тяжелее, поскольку он требует формирования новых тканей и восстановления потерянных частей тела. За один раунд персонаж может использовать 1 пункт Витэ и излечить 1 уровень летального урона. Как и в случае с тупым уроном, вампиры, способные использовать несколько Витэ за раунд, могут заживать за каждый вложенный пункт Витэ равнозначное количество летального урона. И тупой, и летальный урон можно заживать в одно время, если персонаж может потратить достаточно Витэ.

Поскольку лечение протекает пассивно, персонаж может предпринимать любые действия, одновременно восстанавливая Здоровье, потерянное из-за тупого или летального урона. Таким образом, вампир может получить столько же урона, что и смертный, однако тотчас же залечить его. Безусловно, Сородич ограничен количеством крови в своём организме, однако этот запас можно пополнить за счёт поверженного врага. (Хотя питание обескровленным трупом или кровью сражённого вампира может быть сопряжено с другими опасностями).

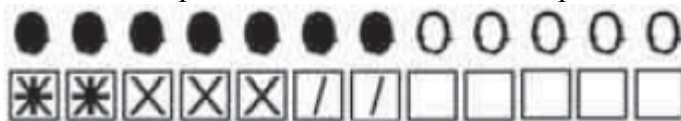
Исцелить аггравированный урон гораздо сложнее. Каждое очко Здоровья, потерянное из-за аггравированного урона, стоит 5 пунктов Витэ при исцелении, причём такое лечение занимает две ночи за каждый восстанавливаемый уровень Здоровья. Эти пять пунктов Витэ необходимо потратить в пределах двух ночей, за которые вампир излечивает своё ранение, хотя пункты крови и не обязательно тратить вместе. Например, чтобы залечить повреждение, персонаж может потратить три пункта Витэ сразу по пробуждении, а на следующую ночь добавить к ним ещё два.

Обратите внимание, что персонажи не могут излечить больше Здоровья, чем позволяет эта характеристика. Таким образом, персонаж с 8 уровнями Здоровья, получив 5 уровней повреждений (неважно, какого типа) не может залечить 6 пунктов Здоровья, повысив его до 9.

Когда вампир исцеляется, восстановление идёт с самой правой ячейки Здоровья в его листе персонажа. Таким образом, если ваш персонаж исцеляет два уровня тупых

повреждений, просто сотрите два слэша в двух самых правых ячейках его Здоровья. Если залечивается летальный урон, закрасьте самую правую ячейку летального урона. То же касается и аггравированных повреждений, однако если справа от залеченной раны остаются другие ранения, то они передвигаются влево. Между ними не должно быть пустых клеток.

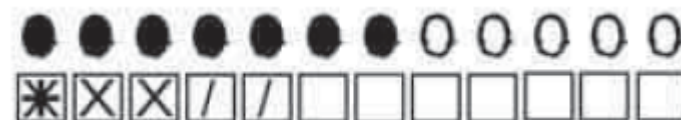
Допустим, Здоровье вашего персонажа выглядит таким образом:



Вы тратите один пункт Витэ для исцеления летального урона. Самая правая ячейка летального урона стирается, и все ранения передвигаются справа налево, "смыкая ряды". Теперь Здоровье вашего персонажа выглядит так:



Допустим, что теперь вы тратите пять очков Витэ в течение двух ночей, чтобы ваш персонаж залечил одно аггравированное повреждение. Самое правое аггравированное повреждение стирается, и все ячейки передвигаются влево вот таким образом:



Другие источники повреждений

Время от времени персонажи сталкиваются и с другими опасностями, которые могут причинить им вред или ослабить их. Современный мир тонет в токсинах и ядовитых веществах, от промышленных кислот до моющих средств на полках обыкновенной квартиры. Сородичи могут попасть под электричество из-за удара молнии, неосторожного обращения с техническими приборами или проволоки под напряжением. Персонаж может даже сознательно ввести в организм наркотик, действующий на психику. Эти и другие опасности требуют специальных правил, в основном для обозначения разницы между их действием на вампиров и смертных.

Химия, яды, наркотики

Большинство ядов и токсичных веществ не причиняют Сородичам никакого вреда. Значительное исключение составляют ядовитые змеи. Такие змеи часто воздействуют на клетки крови и ткани тела. Они не только причиняют урон, но и разрушают Витэ - как правило, одно очко Витэ за пункт урона. Яд кобры может вызвать сердечные спазмы. Рассказчики могут использовать яд змеи как летальный урон, действующий в пределах нескольких минут после укуса. Количество повреждений зависит от самой змеи, однако многие кобры и африканские гадюки легко убивают человека одним укусом. Их яд, разрушающий кровь жертвы, не так опасен для Сородича (из-за метаболизма сметные гораздо слабее вампиров), однако достаточно силён, чтобы вампиры старались его избегать. Сородичи, как и смертные, редко сталкиваются со смертоносными змеями посреди современных городов, однако в необычной ситуации этой всё же возможно. Деспотичный Князь может держать при себе террариум с ядовитыми змеями в качестве инструмента запугивания.

Кислоты и другие коррозионные химикаты наносят одинаковый ущерб смертным и Проклятым. Обычно они причиняют летальный урон. Объём повреждений зависит от силы химиката, его количества и продолжительности контакта с телом. Например, негашёная известь способна медленно, но непрерывно жечь тело, и она доступна в

больших количествах за невысокую цену. Один пункт летального урона за каждые несколько раундов может вполне адекватно отражать эффект большинства химикатов, попавших на тело.

Наркотические вещества наподобие алкоголя, марихуаны и героина воздействуют на Сородичей так же, как и на смертных. Сородич, желающий использовать препарат, может или выпить крови опьянённого смертного, или использовать Витэ для прямого поглощения наркотика и его дальнейшего всасывания в организм. Эта способность вводит в смятение многих вампиров, стремящихся дать своему состоянию научное объяснение. Как может наркотик воздействовать на вампира, если все Проклятые лишены метаболизма? Особенно если при этом медицинские препараты не имеют эффекта? Ланцеа Санктум и Колдовской Круг предлагают на этот вопрос простой и весьма очевидный ответ: *это магия*.

Теологи Ланцеа Санктум могут дать более подробное объяснение. Они утверждают, что Бог желает подвергнуть Потомков Лонгина тем же искушениям зависимости и соблазна, что и обычных смертных. Так что Сородичи могут собственноручно подвергнуть себя не меньшему проклятию, чем то, что обрушивает на них Реквием. Восхвалим Господа за его ужасающее правосудие!

Электричество

Само по себе электричество не причиняет вампирам урона. Оно не может остановить их сердца, поскольку сердце вампира и так не бьётся давным-давно. Удар током не помешает работе мозга и не затрудняет нервные импульсы, поскольку организм Сородича работает мистическим образом. Однако жар, генерируемый молнией или высоковольтным электрическим током, может вызвать внутренние ожоги.

Если вампир получает разряд, способный ранить или убить обычного смертного, попросите игрока проверить Выносливость + Сопротивление персонажа. Если он получает успех, то урон не наносится вообще - если только электричество не сверхъестественно по своей природе. Если проверка неудачна или электричество порождено сверхъестественным образом, то оно причиняет тупой урон. Объём урона зависит от его силы или же определяется случайно. На летальность электрического удара влияет слишком много факторов, от подошв ботинок до влажности воздуха, что делает невозможной любую попытку составить "реалистичную" систему использования электричества. Только в редких случаях - например, магических атаках или при колоссальном напряжении - электричество может нанести летальный или аггравированный урон. Если эти обстоятельства не обговорены в специальных правилах, то они определяются Рассказчиком. Тем не менее, все Сородичи подвержены сокращению мускулов от электрического удара, как и обычные люди. Для взаимодействия с электричеством используйте систему, описанную на стр. 178 **Mind's Eye Theatre Rulebook**.

Экстремальное давление и температура

Поскольку вампиры покинули мир живых, колоссальные уровни температуры или давления, которые запросто бы убили смертного, вызывают у них лишь небольшой дискомфорт. Например, Сородич не может пострадать из-за гипотермии или впасть в прострацию от жары. Будучи мёртвым, он попросту не нуждается в том, чтобы поддерживать устойчивую температуру тела. Вампир может погрузиться глубоко под воду и быстро вернуться на поверхность, не рискуя получить декомпрессионную болезнь ("кесонку"). Газовые пузыри в крови Сородича могут вызвать незначительные приступы боли и дискомфорта, но какого-либо вреда его мёртвой плоти они причинить просто не смогут. Высотная болезнь ничего не значит для существа, которое не нуждается в кислороде.

В наиболее экстремальных случаях Рассказчики могут наложить определённые штрафы на пребывание в чрезвычайно неблагоприятных условиях. Температура, превышающая 200°F¹⁴ может рассматриваться в игре как слабый огонь (или по крайней мере вызвать приступ Ротшрека в сознании персонажа). С другой стороны, смертные без труда могут засунуть руку в духовку при 400°F¹⁵, не обжёгшись воздухом. Длительное нахождение на морозе может вынудить персонажа потратить одно-два Витэ, чтобы избежать обморожения (-1 или больше к проверкам на Ловкость). В самых чрезвычайных ситуациях вампир может быть заморожен намертво и утратить возможность передвигаться - что не причинит никакого вреда, однако в конечном счёте вынудит персонажа впасть в торпор или подставит его лучам солнца. Давление на самом дне глубоководного котлована (интересно, во что это вы играете...) может раздавить незадачливого вампира, которому не хватило Сопротивления на то, чтобы выдержать эти условия. Некоторые виды рыб способны жить в таких жутких глубинах, однако они смогли приспособиться к этому состоянию. Полный вакуум (Господи Иисусе, а это что за хроника?) может причинить небольшое количество тупого или, самое большее, летального урона из-за разрыва кровеносных сосудов. Однако поскольку вампирам не нужно дышать, персонаж сможет существовать в полном вакууме сколько угодно, пока его внутреннее давление будет стабильно.



Инфекция и Сородичи

Простые земные болезни не действуют на Сородичей. От рака до обыкновенной простуды – любая хворь моментально "излечивается" в ночь Обращения и никогда больше не может пристать к вампиру. Сородичи не страдают от аллергии, инфекций или язв. И всё же они не могут не обращать внимания на болезни. Сородичи могут переносить инфекцию от одного смертного к другому. Выпив крови заражённого смертного, вампир, подобно комару, разносящему малярию или жёлтую лихорадку, впрыскивает инфекцию в организм своей следующей жертвы. Болезни, обычно передающиеся через жидкости, - наподобие ВИЧ и других венерических заболеваний - особенно часто пристаю к вампиру, пусть даже и временно. Некоторые Сородичи, читавшие о вспышках эболы (болезни, которая передаётся только через контакт с чужой кровью) на Африканском континенте, подозревают, что это могло быть следствием легкомысленности африканских вампиров.

В прошлом Сородичи не особенно беспокоились, если один из них начинал разносить чуму. Смертные заболевали и умирали так часто, что никто не обращал внимания на то, что каждую неделю погибает ещё несколько человек. Но чем больше людей направлялось к врачам, тем чаще лидеры ковенантов требовали, чтобы их последователи избегали заражений; а чем больше докторов становилось охотниками на нежить, тем больше Инвиктус и Ланцеа Санктум убеждались в том, что распространение болезней нужно приравнять к нарушению Маскарада. Развитие современной эпидемиологии и таких институтов, как WHO и CDC¹⁶, сделало распространение заболеваний ещё большей угрозой для тайного мира Сородичей.

В некоторых городах Князья или Примоген сурово наказывают вампиров, признанных виновными в распространении заболеваний среди своих жертв. Ещё чаще таких Сородичей попросту запирают где-нибудь подальше от смертных, пока не найдётся знаток Фивейского Чародейства, который сможет очистить разносчика от болезни (это один из тех редких случаев, когда Сородичи добровольно приглашают в свой домен чужака). Само собой, подкармливать заключённого Сородича никто и не думает. Часто

¹⁴ 93°C

¹⁵ 186°C

¹⁶ *WHO* - Всемирная организация здравоохранения. *CDC* - Центр по контролю и профилактике заболеваний.

считается, что голодные муки должны послужить ему наказанием - а заодно в торпоре ему будет легче дождаться приезжего чародея.

Если он когда-нибудь появится.



Реверсия и шрамирование

Обычно во время дневной спячки вампиры возвращают себе тот облик, который они имели в момент Обращения. Если вампир постригает волосы, с закатом они отрастают вновь; если он носил в момент смерти небольшую бородку, она появится снова по пробуждении. Даже царапины на теле Сородича имеют свойство затягиваться с наступлением темноты. Однако в некоторых случаях этой реверсии может что-нибудь помешать. Значительные повреждения сохраняются до тех пор, пока вампир не залечит их самостоятельно.

Также вампир может захотеть поменять свою внешность. Сюда относятся ситуации с татуировками или пирсингом, поскольку в обычных условиях чернила были бы стёрты, а пирсинг был бы отвержен телом вампира во время сна. Некоторые вампиры даже желают надолго сохранить шрам, полученный в битве или в ходе религиозной церемонии.

Если Сородич желает оставить шрам или другое изменение в своём организме, он должен потратить один пункт Воли. По-настоящему крупные изменения наподобие утраты конечности или других существенных повреждений требуют понизить на единицу само *значение* Воли, и Рассказчик сам определяет, насколько удалось сохранить это изменение.

Торпор

Древние называли сон братом смерти. Для вампиров такое понимание сна даже более истинно, чем для смертных. Каждый день Сородичи погружаются в сон, который восприятие или наука смертных не позволили бы отличить от смерти. В глазах вампиров такая спячка похожа на обыкновенный сон. Однако Сородичи могут впасть и в куда более глубокую спячку, в ходе которой их души почти вплотную соприкасаются со смертью. Это состояние Проклятые называют торпором. Дневная спячка Сородича длится всего несколько часов - торпор же может длиться веками.

Ранения

Раны, способные убить смертного, погружают вампиров в торпор. Если последнее очко Здоровья вампира получило летальное повреждение, он не умирает, а погружается в состояние оцепенения. (Помните, что значительное количество тупого урона может превратиться в летальный, так что хорошая обработка бейсбольными битами вполне может отправить вампира в подобное состояние).

Длительность торпора зависит от Человечности и Силы Крови Сородича. Высокая Сила Крови увеличивает его продолжительность; высокая Человечность - сокращает. По-настоящему человеческие вампиры проводят намного меньше времени в торпоре, чем Сородичи, поддающиеся желаниям Зверя.

Чтобы вычислить продолжительность времени, на которое раненый вампир погружается в торпор, используйте следующую таблицу. Человечность Сородича определяет базовое время. Умножьте это число на Силу Крови персонажа. Таков будет общий срок торпора. (Если понадобится вычислить точное время пробуждения вампира, рассчитывайте общий срок торпора по *внутриигровому* времени, а не реальному).

Когда персонажи погружаются в торпор, игрокам предлагается отыграть другие роли, возможно - слуг или гулей. Также они могут помочь Рассказчику, временно приняв роль мастерских персонажей. Само собой, в этом случае Рассказчики должны удостовериться, что игроки не станут использовать свои новые полномочия для

осуществления мести за поражение своих персонажей или для достижения других личных целей, если на это нет уважительной причины.

Пример: *Малярия обладает Силой Крови 1 и Человечностью 6 (он совсем недавно стал одним из Проклятых, и у него просто не было времени увеличить свою Силу Крови или поддаться Зверю). Мехет, желающий занять его место, нападает на него из засады, ввергая его в насильственный торпор. Человечность 6 определяет базовую длительность торпора: это всего две недели. Учитывая, что Малярия обладает всего 1 уровнем Силы Крови, этот срок не изменяется. По окончании этого периода Малярия пробуждается, пытаясь понять, какого чёрта он здесь делает.*

А вот Нечисть, напротив, имеет седьмой уровень Силы Крови и заработала уже Человечность 2 (не просто же так она получила своё прозвище). Несмотря на её могущество, группа расвирепевших Люпинов даёт ей хорошую встряску. Хотя Люпины считают, что расправились со своей противницей, в действительности они только ввергли её в продолжительный торпор. Человечность 2 определяет базовый срок в виде 50 лет сна, а Сила Крови 7 увеличивает этот срок до плюс-минус 350 лет. Учитывая такую продолжительность торпора, нам не нужно знать конкретную дату её пробуждения. Главное, что Нечисть не появится на горизонте ещё очень, очень долгое время.

Вампиры с нулевой Человечностью составляют значительное исключение из приведённой системы. Если они погружаются в торпор из-за ранений, то сон длится до тысячи лет, независимо от Силы Крови.

Человечность Базовое время в торпоре*

10	Один день
9	Два дня
8	Три дня
7	Одна неделя
6	Две недели
5	Один месяц
4	Один год
3	Одно десятилетие
2	Пять десятилетий
1	Одно столетие
0	Одно тысячелетие

* Полное время = Базовый период x Силу Крови

Пребывая в торпоре, вампир может тратить Витэ, однако он не способен предпринимать какие-либо другие действия. Его проклятое тело по-прежнему тратит одно Витэ каждую ночь, поскольку пытается вырваться из оцепенения и вернуться к привычному состоянию. Персонаж может сознательно применять Витэ для излечения ран - неплохая идея, поскольку иначе Витэ исчезнет само по себе, не принеся ему никакой пользы. Любой неизлеченный урон, нанесённый его оцепеневшему телу, сохраняется, пока вампир не пробудится и не сможет подкрепить силы. Если у него не хватает Витэ для излечения хотя бы трёх очков повреждений (летальных или аггравированных), ввергнувших его в торпор, то оцепенение длится дольше, чем обычно. Во время подсчёта продолжительности торпора считайте, что Сила Крови вампира на 1 выше, чем на самом деле.

Если персонаж погружается в торпор без оставшихся очков Витэ и при этом утрачивает все очки Здоровья вследствие массивного летального урона, он пробуждается с одним исцелённым очком Здоровья, не испытывая никакой необходимости расходовать на его восстановление очко Витэ. В сущности, персонаж восстанавливает его бесплатно благодаря стабилизирующей силе торпора.

Пример: *Громилы, подосланные Яном, забивают Алексис до погружения в торпор. Когда она впадает в это оцепенелое состояние, у неё остаётся только 2 очка Витэ. Её*

Человечность равна 6, Сила Крови - 3. По всем правилам, она должна пробыть в торпоре шесть недель. Тем не менее, поскольку ей не хватает Витэ на исцеление подорванного Здоровья, Сила Крови Алексис считается на одно очко выше. Это продлевает торпор до восьминедельного периода. Когда она пробуждается, её организм восстанавливает два очка Здоровья. Тело Алексис само направило остатки Витэ на восстановление повреждённых тканей.

Голодание

Сородич, утративший всё своё Витэ во время дневного сна (но ещё не погрузившийся в торпор), просто не сможет проснуться. Поскольку он истощил свой запас крови, он не сумеет вложить Витэ для пробуждения и в последующие ночи. За каждую ночь, проведённую в таком состоянии, вампир получает один пункт летального повреждения вместо вложения Витэ. В таких обстоятельствах персонаж просто не может функционировать, хотя он и не погружается в торпор. Это важно, поскольку вампир не нуждается в особенно сильном Витэ, чтобы пробудиться (**см.стр. 261**). В этом состоянии любое Витэ, которое могут дать ему окружающие, поможет ему пробудиться (хотя если дать ему слишком мало крови, по пробуждении он может впасть в безумие). Если же он остаётся отрезан от внешних источников Витэ, то продолжает страдать от летальных ранений каждую ночь, пока не погрузится в торпор. Продолжительность этого торпора определяется по вышеприведённой таблице: базовый срок назначается его Человечностью, однако умножается на Силу Крови, увеличенную на 1. По окончании торпора вампир пробуждается по стандартным правилам, но с одним уровнем восстановленного Здоровья.

Добровольный торпор

Иногда Сородичи погружаются в торпор по доброй воле. Груз вечной жизни вынуждает их погрузиться в спячку в надежде, что к моменту их пробуждения некоторые проблемы будут уже решены. Старейшины иногда используют торпор как средство понижения своей Силы Крови, поскольку охота становится для них практически невозможной.

Но даже добровольный торпор никогда не обходится даром. Как правило, продолжительный торпор означает, что вампиру придётся отказаться от власти и полномочий, с таким трудом завоёванных в мире смертных и Проклятых. Такой вампир может только надеяться, что их потомки останутся к ним лояльны и встретят их с прежним почтением, когда они появятся перед ними в следующий раз. Им приходится надеяться и на то, что многолетний опыт, принёсший им уважение со стороны других Проклятых, не исчезнет бесследно; что в ковенанте и городском обществе для них останется хотя бы небольшая официальная должность, хотя и глупо рассчитывать на то, что им удастся вернуть все старые титулы, словно они никуда и не исчезали.

Добровольный торпор длится не меньше базового срока, определяемого Человечностью персонажа. К концу этого времени вампир может проснуться, если пройдёт успешную проверку Решительности + Самообладания. Если же он проваливает эту проверку, то ему приходится провести в торпоре ещё столько же времени, и ещё, и ещё. Игрок может и не делать таких проверок, если он хочет, чтобы его персонаж по-прежнему оставался в торпоре.

Пример: *Люциус понимает, что нажил слишком много врагов, и решает на время залечь на дно, погрузившись в добровольный торпор. Его человечность равна 4, поэтому он проводит в спячке не меньше года. По прошествии одного года Люциус решает, что ему ещё рано возвращаться в мир, поэтому он проводит в торпоре ещё год. По окончании этого срока он решает пройти проверку Решительности + Самообладания и получает успех. Теперь Люциус может вернуться к земным делам.*

Кроме того, по окончании первого срока добровольного торпора персонаж может попробовать пробудиться, если что-нибудь беспокоит его тело. Чтобы почувствовать беспокойство, вампир должен сделать проверку Сообразительности + Ясновидения (если он обладает этой способностью) со штрафом -2. Если ему удалось почувствовать беспокойство, вампир проходит проверку Человечности в попытке проснуться. Если вторжение происходит ночью, вампир пробуждается окончательно. В дневное время он может бодрствовать только в течение раундов, равных количеству успехов. Также игрок может делать продолжительные проверки Человечности для продления периода деятельности (**см.стр. 267**). Если при продолжительном действии игрок набирает пять успехов, вампир пробуждается окончательно - с другой стороны, если персонаж проваливает хоть одна из этих проверок, то он погружается обратно в сон. (Это всё та же система, что используется и для нормального пробуждения в дневное время, однако с более тяжёлыми обстоятельствами из-за пробуждения от добровольного торпора вместо обычного сна).

Обратите внимание, что при таком пробуждении вампир не тратит Витэ, как и в случае пробуждения от простой дневной спячки.

Пронзание колом

Наконец, вампир всегда погружается в торпор, если кто-либо протыкает его сердце колом. Только дерево может оказать подобный эффект на вампира. Прутья из железа, пластика или других материалов могут причинить физический вред, проткнув сердце вампира, однако лишь дерево погружает Сородича в торпор. Мистики из числа Сородичей предлагают разные религиозные и оккультные объяснения этому качеству деревянных прутьев. Большинство Сородичей попросту принимают это как ещё один факт своей загробной жизни.

Проткнуть сердце вампира колом чрезвычайно трудно. Такое действие требует успешной атаки - неважно, в ближнем или дальнем бою. При этом нападающий получает штраф -4 к проверке атаки из-за необходимости попасть точно в сердце. В случае успеха атакующий должен нанести по меньшей мере три уровня летальных повреждений, чтобы кол прошёл сквозь грудную клетку вампира и достал его сердце. Вампир с колом в сердце немедленно погружается в торпор, а любой смертный может поклясться, что перед ним теперь обыкновенный труп.

Такой вампир может провести в торпоре весьма неопределённое время, поскольку он пробуждается только тогда, когда кто-нибудь или что-нибудь вырывает кол из его сердца. Так, неосторожный смертный может просто потянуть за деревяшку, торчащую из тела, которое выглядит мумифицированным. Голодная крыса может грызть кол до тех пор, пока он не сдвинется, или стая термитов может попросту съесть его целиком. Пока ничего такого не произойдёт, вампир будет спать. Персонажи, решающие избежать понижения Человечности и погрузить противника в торпор, ударив его колом, вместо того, чтобы лишать его жизни, фактически совершают убийство, поскольку они уничтожают сознание другого разумного существа, не оставляя ему ни малейшей возможности восстановить прежнее состояние. Вне зависимости от способа, которым вампир пытается избавиться от другого Сородича, он обязан пройти проверку на Человечность, даже если сам он не называет это убийством.

Эффекты торпора

Во время торпора тело вампира выглядит совершенно неподвижным. Сменяются десятилетия, а оно по-прежнему медленно иссыхает, стягиваясь, пока не станет неотличимо от мумифицированного трупа. Этот процесс ускоряется, если вампиру не хватило Витэ для исцеления повреждений, ввергнувших его в торпор. Если же вампир погрузился в торпор из-за голодания, он уже изначально выглядит истощённым.

В торпоре вампир постоянно грезит. Такие грёзы, как правило, отражают общее направление мыслей вампира в момент погружения в торпор. Если он погрузился в него добровольно, то его грёзы по большей части будут спокойными, а иногда даже осознанными. Если же он погрузился в него из-за ранений (как это чаще всего происходит), то его грёзы полны отчаяния и ярости. Разум вампира может вращаться вокруг одной и той же мысли или эмоции в течение долгих столетий. Вампир может проснуться, одержимый мыслями о Сородиче или смертном, который уже давно обратился прахом.

Нельзя забывать и о культурном шоке, который ожидает вампира по пробуждении. За последнее столетие мир изменился больше, чем за целое тысячелетие до этого. Сородичи, пробудившиеся после столетий торпора, часто выглядят абсолютно безумными, потому что они никогда не соприкасались с явлениями современного мира.

Десятилетия или даже столетия спячки не могут не отразиться на воспоминаниях Проклятого. События прошлого теряют чёткость. Фантазии и кошмары смешиваются с реальностью, лишая вампира возможности отличить одно от другого. Действительно ли он слышал, что Примоген строит против него заговор - или он просто боялся этого, когда засыпал? Действительно ли отстранившиеся убили его ненавистного Сира или он просто на это надеялся? Некоторые Сородичи ведут дневники или составляют мемуары, чтобы освежить свои воспоминания после особенно долгого торпора, но даже в самых подробных записях нельзя сохранить всего. К тому же, некоторые беспокоятся, как бы этих записей не нашли их конкуренты (тайные или явные), которые могут переписать их ради своей выгоды в попытке манипулировать пробудившимся соперником. Другие Сородичи по пробуждении обнаруживают, что их мемуары были похищены сообразительными охотниками на вампиров, которые используют эти записи для борьбы против ночных кровососов. Такие записи могут дорого обойтись их составителю, поставив под угрозу его союзников и потомков, а не только врагов. Паранойя всегда играла первую скрипку в Реквиеме.

Что бы ни вызвало торпор, вампир по-прежнему теряет один пункт Витэ каждую ночь. Исцеление повреждений за счёт Витэ в торпоре происходит по обычным правилам. Однако каким бы продолжительным ни был торпор, Сородич всегда просыпается с нулевым запасом крови. Нередко проснувшегося вампира ожидает голодное безумие. Рассказчик может потребовать проверки Самообладания + Решительности, чтобы вампир сумел удержаться от безумия, когда увидит первое существо, которым он может подкрепить свои силы.

Пример: Когда громили Яна ввергли Алексис в торпор, у неё оставалось два очка Витэ. Уже в торпоре она использовала их для того, чтобы вылечить два уровня летальных повреждений, которые получила в бою. Это оставило Алексис без капли крови в организме, поэтому её тело начинает иссыхать уже к концу следующего дня, когда она обычно тратила Витэ для поддержания своей вампирической сущности в норме. Когда она пробуждается, чувство голода оказывается просто невыносимым, однако, по крайней мере, она восстановила два уровня повреждений.

Пример: Люциус добровольно погружается в торпор, чтобы избежать гнева множества нажитых врагов. Поскольку ему не нужно лечить никаких повреждений, он не тратит Витэ, и весь запас крови тратится исключительно на поддержание его тела в норме (по одному Витэ за ночь, как и обычно). Поскольку его торпор должен продлиться не меньше года (см. пример на **стр. 258**), ему не хватит Витэ на поддержание своего тела в течение всего срока. Но если кто-нибудь, обладающий более сильной кровью (см. врезку **“Вынужденное пробуждение”**), найдёт его уже через несколько дней спячки и вынудит пробудиться, возможно, у Люциуса останется ещё несколько очков Витэ.

Каждые 25 лет, проведённые в торпоре, понижают Силу Крови вампира на единицу, хотя она и не может понизиться до нуля. Тем не менее, этот эффект не влияет на

продолжительность торпора. Общее время торпора определяется Силой Крови вампира в момент погружения в спячку и не зависит от изменений, которые происходят уже в ходе торпора.



Вынужденное пробуждение

Сородич может пробудиться от торпора до окончания полного срока, если кто-нибудь напоит его достаточно сильной кровью. Для этого в рот вампира должно быть влито не меньше двух пунктов Витэ. Если Витэ принадлежит вампиру, обладающему Силой Крови, значение которой на два уровня превышает значение Силы Крови спящего вампира (не забывайте о том, что к этому моменту он мог понизить этот показатель благодаря торпору), то спящий вампир пробуждается, независимо от времени, которое полагалось ему на сон изначально. Если же он получает не столь могущественное Витэ, то персонаж остаётся в торпоре, хотя вкус крови наверняка повлияет на его грёзы. В любом случае, получение чужой крови может стать причиной Винкулума и зависимости.

Даже если проглоченная кровь и не достаточно могущественна, чтобы пробудить вампира, она может пойти ему на пользу. Такое Витэ можно рефлекторно использовать на лечение. Те очки Витэ, которые не были потрачены на лечение, будут поддерживать его тело по стандартным правилам - одно Витэ за ночь.

Некоторые Сородичи полагают, что определённые ритуалы Фивейского Чародейства могут пробудить спящего Сородича... или же погрузить его в ещё более длительный сон. Ходят слухи, что кровь Люпинов также достаточно могущественна, чтобы вырвать вампира из торпора. Как всегда, Рассказчик сам должен определить, что в этих легендах является правдой, а что - ложью.



Безумие, Прожорство и Ротшрек

Сородичи всеми силами пытаются спрятать Зверя, скрывающегося внутри. Политика Инвиктус и Картианцев, мистические пути Ордо Дракул, Ланцеа Санктум и Колдовского круга, даже бравады отстранившихся, - всё это маски, под которыми вампиры скрывают ярость и жажду крови своего Зверя, и прежде всего - от самих себя. Голод, гнев или страх легко могут ослабить Человека в душе вампира, открыв дорогу для Зверя. Такой вампир становится монстром, угрожающим всякому, кто переходит ему дорогу. Подобное жуткое состояние Проклятые называют безумием.

Природа безумия

Во время безумия персонаж не способен придерживаться хоть сколько-нибудь рациональных соображений. Зверь не приучен думать. Он действует инстинктивно, не озадачивая себя размышлениями о последствиях и уроках прошлого. Такой вампир не признаёт друзей, врагов, даже свою семью. Любое существо, вены которого наполнены свежей кровью, рассматривается исключительно как препятствие или жертва. С началом безумия голодный вампир попытается насытиться, не заботясь о том, кто его окружает; разозлённый сделает всё возможное, чтобы уничтожить причину своего гнева; напуганный будет бежать без оглядки от источника страха и без раздумий прикончит любого, кто встанет у него на пути. Такой вампир не думает о последствиях - он заботится только о сиюминутном удовлетворении своих первобытных желаний.

Когда Сородичи говорят о "безумии", не делая никаких уточнений, обычно предметом их разговора является вспышка ярости. Безумию, вызванному голодом или страхом, вампиры дают особые имена. Первое они называют Прожорством, второе - Ротшреком. Молодые вампиры, не одобряющие претенциозных названий для столь неприглядного состояния, попросту говорят о "голодном безумии" и "безумии страха".

У всех форм безумия общая основа. Вампир, поддающийся Зверю, не обращает внимания на ранения, которые могут разозлить его только больше. Повреждения, которые оставили бы здравомыслящего Сородича валяться на земле, ничего не значат для рассвирепевшего Зверя в человеческом обличье: такой Сородич будет сражаться, пока не будет насильственно ввергнут в торпор или убит. Также вампир приобретает устойчивость против ментальных воздействий наподобие Доминирования и Величия. Обычно он также повышает свои физические способности до предела, достигая нечеловеческих уровней силы, проворства и стойкости. В безумии вампир может использовать свои Дисциплины, однако только для примитивных целей. Например, он может вырастить Когти хищника для борьбы с жертвой или воспользоваться Величием для того, чтобы вынудить людей броситься прочь с дороги - однако он не будет использовать Доминирования из-за необходимости использовать трезвую речь и фокусировать своё сознание.

Сородич может переходить от одной разновидности безумия к другой. Тем не менее, некоторые формы безумия препятствуют остальным. Слабее всего проявляется безумие голода. Вампир, поддавшийся зову Прожорства, может впасть в безумие гнева, если его не пускают к добыче, или поддаться Ротшреку, если на его пути оказывается что-то опасное. Самосохранение имеет приоритет перед голодом, хотя чистая ярость может и превозмочь самосохранение, если кто-нибудь слишком настойчиво пытается помешать бегству обезумевшего вампира. Поддавшись безумию ярости, вампир становится неуязвим для припадков Ротшрека, однако увидев кровь жертвы, он может поддаться Прожорству.

Система безумия

Когда именно персонаж рискует поддаться безумию, решает Рассказчик. Это состояние может быть спровоцировано гневом, однако отнюдь не каждый момент нервного напряжения позволяет Зверю взять верх над вампиром. Его может спровоцировать голод, однако большую часть времени вампиры охотятся безо всяких позывов разорвать свою жертву на части или осушить их до капли. Ротшрек - "Красный ужас" - обычно действует только в тех ситуациях, когда вампир сталкивается с двумя главными врагами Сородичей - солнечным светом и пламенем. Другие источники страха редко провоцируют это состояние, хотя такое может случиться – в частности, при встрече незнакомого вампира с более высоким уровнем Силы Крови. Здесь просто не может быть обозначено каких-либо конкретных правил, поскольку соотношение Зверя и Человека в душе вампира колеблется под воздействием многих факторов. В одном случае персонаж может с лёгкостью справиться даже с самой настойчивой провокацией. В другой раз он может сломаться под весом растущего разочарования или злости и на мгновение потерять над собой контроль. Мы предлагаем только примеры тех ситуаций, которые могут спровоцировать тот или иной вид безумия и которым может быть трудно сопротивляться - хотя последней инстанцией здесь является только Рассказчик.

В игровой механике безумие воздействует на персонажа следующим образом:

- Вампир игнорирует штрафы от ран, пока они не ввергнут его в торпор или попросту не уничтожат.
- Любые попытки повлиять на сознание обезумевшего вампира при помощи Доминирования, Величия и других средств ментального воздействия получают штраф -2, в то время как проверки на защиту или избавление от подобных эффектов со стороны персонажа получают бонус +2.
- Само собой, вампир просто не может в таком состоянии заниматься деятельностью, требующей напряжённой умственной работы.
- Персонаж получает один дополнительный очк на любые физические проверки. Зверь готов на всё всегда, а потому персонаж забывает о сомнениях и препятствиях.

Соппротивление безумию

Соппротивления безумию занимает продолжительное действие. Что бы ни провоцировало безумие, персонаж может попытаться удержать Зверя в узде.

Когда персонаж находится на грани безумия, игрок должен пройти проверку Решительности + Самообладания. Если он получает хотя бы один успех, персонаж сопротивляется безумию в течение раундов, равных полученному числу успехов. По их окончании персонаж снова проходит эту проверку, надеясь выиграть ещё несколько раундов самоконтроля. Если ему удаётся набрать определённое число успехов, Зверь окончательно сдаётся, и персонаж избегает безумия. Если хотя бы одна из этих проверок проваливается, персонаж впадает в безумие и проводит в таком состоянии остаток сцены. В случае провала при проверке на удачу вампир остаётся в безумии до тех пор, пока Рассказчик не решит, что оно должно завершиться. Также персонаж получает отклонение, связанное с причиной безумия (см.стр. 261).

Чем сильнее провокация, тем больше успехов должен набрать персонаж. Обычно достаточно пяти. В случае с чрезвычайно сильной опасностью или бесчеловечными унижениями от вампира может потребоваться большее число успехов. Также Рассказчик может определять бонусы или штрафы к проверке Решительности + Самообладания для лучшего отображения ситуации, которой достаточно легко - или слишком сложно - сопротивляться.

Хотя это ничего не меняет, стоит повторить, что вложение очка Воли даёт персонажу три дополнительных очка на проверку сопротивления безумию, как и в случае с большинством остальных проверок.

Безумие гнева

Вот наиболее типичные ситуации, которые могут спровоцировать безумие гнева, включая примерное число успехов, необходимых для сопротивления, и модификаторы к проверке Решительности + Самообладания.

Вас достаёт попрошайка	2 успеха
Какой-то болван копается в замке вашего автомобиля	2 успеха
Публичное оскорбление	3 успеха
Час за часом вас что-то расстраивает или кто-то задерживает	3 успеха
Вас оскорбляет тот, кого вы недолюбливаете	5 успехов
Вас предал деловой партнёр	5 успехов
В вас стреляет грабитель	5 успехов
Ваша любовь в опасности	5 успехов
Вас предаёт тот, кого вы любите	7 успехов
Вы теряете всё, что у вас было	7 успехов
Ваш возлюбленный убит	10 успехов
Вас оскорбляет и унижает тот, кого вы любите	10 успехов
Провокация связана с вашим Пороком или Добродетелью	±2 очка
Провокация направлена на ваш Порок или Добродетель	±2 очка
Голод	-1 очка
Истощение	-2 очка

Пороки и Добродетели могут помочь или помешать персонажу. Тот, кто черпает свою силу и видит смысл своего существования в Правосудии, может испытывать большую ярость при виде преступления, которое он не в силах остановить, однако ему будет легче сопротивляться Зверю, если кто-нибудь призывает его к исполнению своего долга, и он знает, что это правильно. Одержимый Гордыней вампир может иметь дополнительные проблемы при столкновении с унижением, однако он будет невозмутим в других ситуациях, потому что не захочет терять лицо. Когда Пороки и Добродетели влияют на сложность проверки Решительности + Самообладания, а когда нет, решает Рассказчик.

Вампиру гораздо сложнее справиться с яростью, когда к ней добавляется голод. Изголодавшийся персонаж (то есть имеющий не более четырёх очков Витэ в организме) получает штраф -1 к проверке сопротивления. Оставшись только с одним очком Витэ или вообще без него, персонаж считается истощённым и получает штраф -2. Эти штрафы не складываются. Вы не можете получить штраф -3 из-за голода и истощения одновременно.

Безумие голода

Прожорство вступает в силу, когда персонаж чувствует голод и видит при этом кровь. Особенно опасно такое безумие во время питания. Персонажи, заботящиеся о своих жертвах, должны знать определённые стратегии, позволяющие уменьшить опасность, которую они представляют для своих любимых - к примеру, не доводить себя до слишком сильного голода или заставлять своих избранных жертв сливать кровь в различные ёмкости, а не пить из них напрямую. Голодному безумию соответствует ряд модификаторов, и потеря контроля становится куда менее вероятна, когда вампир утоляет терзающий его голод. См. данные выше определения терминов "голод" и "истощение".

Вид или запах крови (во время голода)	2 успеха
Первый глоток крови (во время голода)	3 успеха
Вид или запах крови (во время истощения)	4 успеха
Первый глоток крови (во время истощения)	5 успехов
Пробовал кровь вампира и раньше	-1 очк
Голод	-1 очк
Истощение	-2 очка
Пристрастие к крови вампира	-2 очка

Безумие страха

В каком-то смысле вампиры имеют меньше оснований для страха, чем смертные. Их тяжело убить, они могут восполнить почти любую незначительную потерю, дай только время. Даже ранения скорее досаждают вампиру, чем пугают его.

И тем не менее, солнечный свет и огонь способны спровоцировать пробуждение глубочайшего страха, таящегося в душе вампира. Зверь знает, что эти силы несут ему смерть. Он инстинктивно пытается убежать от огня и солнца как можно дальше. Пребывая в Ротшреке, вампир хочет только одного: убежать и спрятаться, уничтожив любого, кто встанет у него на пути. Если вампир не может избежать причины Ротшрека, от невыразимого ужаса он даже может получить отклонение.

Столкновение с незначительными вспышками пламени или слабыми солнечными лучами на безопасном расстоянии или под контролем самого персонажа редко вызывает Ротшрек. Вампир может просто отступить на шаг от человека, зажёгшего сигарету, или предпочитать держаться в тени, когда в комнате разожжён камин, но в таких ситуациях он не будет паниковать. Даже ТВ- или видеозапись, на которой ярко сияет солнце, не потревожит Зверя... излишне. Другое дело, если кто-нибудь ткнёт в персонажа зажжённой сигаретой или помашет горящим факелом у него перед глазами.

Личность вампира практически не влияет на сопротивление Ротшреку. Всё зависит от объёма пламени или солнечного света и степени контроля над ситуацией. Именно это облегчает или затрудняет сопротивление страху.

Зажжённая сигарета	1 успех
Вид факела	2 успеха
Лампа-пузырь прямо у лица	3 успеха
Костёр	4 успеха
Горящее здание	5 успехов
Тусклый солнечный свет	7 успехов
Прямой солнечный свет	10 успехов
Огонь/солнечный свет на безопасном расстоянии	+2 очка

Неожиданный огонь/свет	-1 очк
Вампир окружён огнём/светом, но пока не испытывает повреждений	-1 очк
Обожжён огнём/солнечным светом	-3 очка

Отыгрыш безумия

Обезумевший персонаж забывает о любых этических нормах и своей преданности в слепом желании уничтожить врага, утолить жажду или бежать от пламени или света. Он атакует друзей, любимых, членов семьи и - самое главное - персонажей других игроков, если они встают у него на пути. Например, вампир, поддавшийся гневу, захочет атаковать виновника своей ярости, но если тот будет по каким-то причинам ему недоступен, он охотно выместит свою ярость и на окружающих. Возможно, он и почувствует ужас от содеянного, когда ему удастся вырваться из-под власти Зверя и, допустим, обнаружить перед собой труп собственной матери, однако сам Зверь не замечает таких вещей и не волнуется из-за них. Зачастую чудовищные поступки, совершённые в ходе безумия, приводят к проверкам на дегенерацию (**стр. 267**), поскольку персонажу приходится иметь дело с собственной совестью. Чем чаще вампир впадает в безумие, тем сильнее страдает его Человечность.

Некоторые игроки могут не захотеть отыгрывать безумие, однако Зверь - одна из важнейших сторон не-жизни вампира. Рассказчик должен подталкивать игроков к изображению безумия как проявления жесточайшего, колоссального ужаса. Если они не могут этого сделать, Рассказчик должен сам взять персонажа под свой контроль и решить, какие действия тот предпринимает в ходе безумия.

При желании игрок может тратить Волю для того, чтобы управлять вампиром во власти безумия. Это позволяет ему контролировать действия персонажа в течение одного раунда. Таким образом, даже в момент безумия вампир может дать своей потенциальной жертве шанс убежать или обидчику - возможность немедленно извиниться. Минутный самоконтроль не прерывает безумия, однако может направить его в нужное русло. Например, персонаж может из всех сил бросить в сторону предмет мебели вместо того, чтобы вцепиться в горло смертному, который необдуманное слово прорвал скопившийся за несколько ночей стресс. Если игрок пытается таким образом выполнить действие, которое кажется Рассказчику невозможным или неподходящим, Рассказчик также может заставить его потратить пункт Воли, чтобы предпринять это действие.

Как долго длится безумие, решает Рассказчик. Обычно для этого хватает одной сцены, однако нужно учитывать, что "сцена" - довольно размытая единица времени. Запертый в одиночестве или вырвавшийся на городские улицы персонаж может не успокоиться и за несколько часов. Вампириша, намеревавшаяся "просто глотнуть" крови своего бойфренда, может высосать его досуха и оправиться прямо перед тем, как он испустит предсмертный хрип... как раз вовремя, чтобы получить шанс Обратить его вместо того, чтобы позволить ему умереть по-настоящему. Насильственное погружение в торпор всегда заканчивается безумием.



Последнее замечание о безумии

Игрокам следует помнить, что Единственные Неизменные Правила¹⁷ действуют даже тогда, когда они отыгрывают вампиров, впадших в безумие. Более того, в таких ситуациях эти правила приобретают особое значение. Тот факт, что персонаж вырывается

¹⁷ Восемь ключевых правил *Mind's Eye Theatre*: это только игра, никаких касаний, никаких трюков, никакого оружия, никакой выпивки и наркотиков, нельзя забывать о посторонних, правила изменчивы, удовольствие должны получать все.

из-под контроля, не даёт игроку права игнорировать основные правила поведения и ставить под угрозу безопасность других игроков. Кроме того, если в знакомых компаниях или в кругу близких друзей определённая степень “бесноватости” может быть простительна, игроки всё равно не имеют права уничтожать реквизит, ломать сцену, прикасаться к другим игрокам или слепо носиться по игровой зоне безо всяких мер предосторожности. Любые потенциально опасные ситуации или подозрительные действия всегда можно разрешить карточной проверкой, грамотной пантомимой или даже красочным описанием, не прибегая к их выражению на физическом уровне. Даже если другие игроки не возражают против того, чтобы во время безумия игрок вопил им в лицо или делал угрожающие жесты, не забывайте, что посторонние наблюдатели могут и не понять, что речь идёт об игре. Следует понимать, что это правило предназначено не для того, чтобы ограничить пространство для отыгрыша, а для избежания ситуаций, которые могут задеть чувства других игроков или вызвать проблемы с посторонними наблюдателями.



Оседлание волны

В некоторых случаях персонаж может добровольно поддаться безумию. При всей жестокости тех поступков, которые он может совершить в подобном состоянии, подчинение Зверю делает вампира сильнее. Главная сложность заключается в управлении теми методами, к которым может прибегнуть Зверь. Молодые Сородичи называют этот временный, добровольный отказ от сопротивления Зверю оседланием волны. Старые вампиры называют это проклятой глупостью.

Если персонаж хочет оседлать волну, игрок делает череду проверок Решительности + Самообладания и пытается набрать определённое число успехов в качестве продолжительного действия, подобно обыкновенному сопротивлению Зверю. Однако на этот раз вампир старается понукать Зверем голосом Человека. Игрок также тратит пункт Воли за попытку сознательно направить безумие. Оседлание волны всегда требует накопления по меньшей мере пяти успехов. Рассказчик может попросить игрока набрать больше или модифицировать проверку в зависимости от того, соответствует ли поставленная задача характеру или текущим эмоциям персонажа. Так, персонаж с лёгкостью сможет вызвать в себе безумие, если столкнётся с Люпином, убившим его союзников, если при этом его Добродетелью будет Правосудие, а Пороком - Гнев. Однако попытка вызвать в себе безумие, чтобы взобраться на крышу здания, почти в любом случае не сработает. Если игрок проваливает хоть одна из проверок Решительности + Самообладания, то персонаж впадает в неконтролируемое безумие.

Оседлание волны позволяет вампиру закончить безумие по своей воле вместо того, чтобы ждать своей очереди, пока Зверь не выдохнется. Обратите внимание, что если вампир, оседлавший волну, сталкивается со стимулами, которые провоцируют в нём настоящее безумие, он должен сопротивляться им по стандартным правилам после того, как закончится его намеренное безумие, что может привести к ещё одному периоду иступлённой ярости.

Персонаж, пытающийся оседлать волну несколько раз за ночь, получает к проверкам Решительности + Самообладания штраф -1 за каждую попытку направить безумие, кроме самой первой (независимо от того, были ли эти попытки успешными).

Пример: *Фэвиэн сталкивается с двумя отстранившимися, которые высмеивают его за пресмыкательство перед Инвиктус. Он чувствует глубоко внутри себя шевеление безумия, однако знает, что Зверь не сможет одержать над ним верх. Тем не менее, Фэвиэн решает оседлать волну, чтобы преподать этим выскочкам урок, не потеряв при этом самоконтроля. Он тратит пункт Воли и проходит проверку Решительности + Самообладания, получая два успеха. На следующий раунд Фэвиэн проходит проверку снова, поскольку насмешки отстранившихся продолжают. На этот раз ему удаётся*

набрать ещё три успеха, что даёт общий результат в пять успехов. Фэвиэн направляет свой гнев на отстранившихся, обрушиваясь на них подобно библейскому проклятию и не чувствуя боли от повреждений, которые наносят ему обидчики. Вдобавок он получает +1 очк к проверке атаки. После того как залитые кровью враги пускаются в паническое бегство, он убеждает Зверя утихомириться вместо того, чтобы пуститься за ними в погоню и ждать, пока Зверь не выдохнется.

Человечность

Переход от обычной жизни к загробной влияет не только на организм человека. Он изменяет душу. Сородич делит своё человеческое сознание с силой, полностью противоположной всему человеческому - силой, лишённой рассудка, сознания и любых эмоций, кроме гнева и голода. Сородичи называют её Зверем.

Присутствие Зверя меняет в глазах вампира само понимание нравственности. Сородичи могут сколько угодно притворяться людьми, однако они ими более не являются. Даже в самом озлобленном и жестоком смертном не прячется Зверь. Однако в душе Сородича беспрерывно борются Человек - сущность, способная делать нравственный выбор, - и Зверь, который на это попросту не способен.

Зверь действует по очень простому плану. Поймать. Убить. Съесть. Поспать. Повторить. Он не чувствует жалости - только жажду крови. Он не способен на разговор.

Человек состоит из всего, что противоположно Зверю: способности к рациональному мышлению и самосознанию, а большая часть его интересов связана с окружающими. Зверь не заботится о том, что думают или чувствуют другие. Его это не волнует. Они - просто пища.

Когда Сородич начинает рассматривать окружающих как добычу, инструменты или простые препятствия, Человек слабеет. Когда Сородич пытается взаимодействовать со смертными как со своими друзьями, заботясь об их счастье и безопасности, Зверь... просто ждёт. Поддаться Зверю всегда легко. Это естественно для созданий, существование которых зависит от их способности пить кровь окружающих. Но укрепить в себе Человека всегда тяжело. Большинство вампиров медленно деградируют. Они всё меньше и меньше осознают себя как людей и всё больше предаются жестокости и эгоизму.

Большинство Сородичей так и остаются чудовищами, обладающими лишь той или иной степенью самоконтроля. Они удовлетворяют некоторые из желаний своего Зверя, сражаясь с ним только тогда, когда это служит их интересам. Зверь не знает, как прятать тела - но Человек знает. Такие вампиры охотятся, кормятся, иногда убивают, однако стараются не попадаться на глаза смертным.

Другие Сородичи не справляются с этим балансом. Каждое новое преступление делает совершение следующего немного легче. Они не задумываются о том, выживет ли их жертва или умрёт. Они не заботятся о том, кем, где и как они кормятся. Они могут начать... играть со своей добычей. Когда Зверь достигает в душе вампира практически абсолютной власти, Человек становится не более чем психологическим дополнением, укрепляющим хищническую натуру Зверя жестокостью и извращённым мышлением смертных. И даже этот жалкий остаток смертного разума со временем исчезает, а вампир становится машиной смерти, столь же безжалостной и бездумной, как и акула, почуявшая в морской воде кровь. У вампира остаётся только инстинкт самосохранения, заставляющий его избегать огня, скрываться от солнца и защищаться от нападений.

Сородичи называют таких существ драуграми - от старонорвежского слова, которым называли оживший труп, бродящий среди живущих и убивающий своих родственников. Драугр оставляет за собой длинный след из трупов и жертв на глазах у множества свидетелей, что приковывает к нему внимание смертных. Даже злейшие враги оставляют на время свои разногласия и объединяют усилия, чтобы остановить драугра прежде, чем он расштатает Маскарад так, что его попросту не удастся восстановить.



Одиночество и Человечность

Проверки на дегенерацию вступают в силу тогда, когда Сородич активно конфликтует с окружающими, что в конечном итоге может настроить его против всех. Тем не менее, Рассказчик имеет абсолютное право потребовать такой проверки от игрока, слишком много времени проводящего в одиночестве, поскольку его связь с человечеством (и Человечностью) может попросту атрофироваться. Не существует какой-либо чёткой системы по использованию таких правил, однако мы предлагаем отнимать значение Человечности персонажа от 11. Всякий раз, когда проходит количество лет, равное получившемуся результату, и Сородич проводит всё это время без существенного контакта с людьми или Проклятыми, игрок должен пройти проверку на дегенерацию.



Человечность как Нравственность

В системе **Mind's Eye Theatre** Человечность отражает баланс между Зверем и Человеком. Это особая форма Нравственности, имеющая исключительное значение для вампиров. Значение этой характеристики обозначает эмоциональную связь Сородича с его прежними смертными чувствами и его способность понимать окружающих. Чем ниже становится Человечность, тем меньше он заботится о других и тем больше склоняется к жестокости.

Человечность измеряется по той же шкале грехов, что и Нравственность в **Mind's Eye Theatre Rulebook** (которая воспроизведена здесь для вашего удобства). Как и в случае со смертными, если вампир совершает поступок, находящийся в шкале грехов на уровне его Человечности или ниже, игрок должен вытянуть определённое количество карт, чтобы выяснить, не подвергнулся ли его персонаж нравственной дегенерации. Если проверка успешна, персонаж чувствует стыд, раскаяние или хотя бы какое-то возражение со стороны своей человеческой сущности. Если проверка неудачна, то персонаж испытывает только удовлетворение, поскольку он получил то, чего хотел... и частичка Человека в его душе отступает, лишая его возможности бороться со Зверем с прежним усердием. Его Человечность понижается на единицу. Что также немаловажно, его порог для дальнейших грехов также опускается на одну ступень ниже, так что игроку не придётся делать слишком уж много проверок на дегенерацию - если, конечно, в дальнейшем он не будет сопротивляться своей жестокой натуре.

По мере снижения Человечности персонаж всё меньше интересуется окружающим миром, следя только за прихотями своего Зверя. Он становится способен практически на любую жестокость по отношению к окружающим. Когда Человечность снижается из-за греха, совершённого персонажем, пройдите проверку, используя значение Человечности в качестве резерва. Если проверка успешна, персонаж склоняется к здравому смыслу хотя бы на этом уровне Человечности. Если проверка провалена, то в разуме персонажа пускает корни какое-нибудь отклонение. Отклонения представляют собой ментальные и эмоциональные "шрамы", в данном случае полученные из-за стресса, горя или жестокости, которые стали последствиями его поступка. Более подробно отклонения рассмотрены на **стр. 276**.



Человечность и грехи		
Человечность	Моральный порог	Число проверок
10	Эгоистичные мысли (пример: оскорбление чьих-либо чувств)	5 проверок
9	Незначительные эгоистичные действия (пример: сокрытие налогов)	5 проверок
8	Причинение ранений, намеренно или по неосторожности (пример: физический конфликт)	4 проверки
7	Мелкое воровство (пример: воровство в магазинах)	4 проверки
6	Крупное ограбление (пример: кража со взломом)	3 проверки
5	Намеренное повреждение значительной части имущества (пример: поджог)	3 проверки
4	Преступление в порыве страсти (пример: непредумышленное убийство)	3 проверки
3	Запланированное преступление (пример: убийство)	2 проверки
2	Бесчувственное/жестокое преступление (пример: пытки, серийные убийства)	2 проверки
1	Полная развращённость, гнусные злодеяния (пример: коллективные изнасилования; пытки и убийства; массовые убийства)	2 проверки



Результаты проверок

Проверки дегенерации используют несколько иные правила, чем большинство других проверок. Вместо того, чтобы вытягивать одну карту и добавлять её к очкам резерва, игрок достаёт сразу несколько карт, точное число которых определяется по приведённой выше таблице. Таким образом, персонаж, совершающий предумышленное убийство, вытягивает две карты, в то время как персонаж, совершивший эгоистичный поступок, достаёт сразу пять. Последовательное вытягивание карт носит название проверки на дегенерацию.

Если персонаж вытягивает 8, 9 или 10, он получает успех. Единица отнимает один успех от общего числа. Если к концу проверки у игрока на руках оказывается хотя бы один успех, его персонаж избегает моральной дегенерации. Если успехов не остаётся, он утрачивает очко Человечности и рискует получить отклонение.

Пример: В ходе жаркого спора Шейн в гневе набрасывается на своего гуля и убивает его, что Рассказчик склонен рассматривать как преступление в порыве страсти. Поскольку это преступление соответствует четвёртому уровню Человечности, в то время как Шейн обладает 6 очками этой характеристики, персонаж обязан пройти проверку на дегенерацию. Сверившись с таблицей, он видит, что ему позволяет вытянуть только три карты. Первая даёт ему 9 очков — это успех! Тем не менее, вторая приносит ему единицу, что отменяет предыдущий успех. У него остаётся всего одна попытка, которая приносит ему 8 очков, то есть ещё один успех. Шейн чувствует раскаяние из-за своего преступления, и его Человечность не понижается... на этот раз.

Если персонаж по-настоящему сокрушается из-за своего преступления или принимает меры для исправления содеянного, он может вытянуть дополнительное количество карт. И напротив, если он радуется совершённой поступку и/или не предпринимает никаких мер по исправлению своего преступления, Рассказчик может наложить штраф на его проверку дегенерации. Тем не менее, бонусные попытки носят опциональный характер, и игрок может отказаться от них. Например, если он уже набрал достаточное число успехов в соответствии со стандартным числом попыток, он может и пренебречь доступными бонусами, чтобы не рисковать получением единицы и ослаблением уже существующих результатов. В конце концов, его шансы на прохождение проверки должны быть повышены, а не поставлены под угрозу.

Ни при каких обстоятельствах персонаж не может получить штраф, обнуляющий количество доступных попыток сохранить Человечность. У персонажа всегда есть шанс избежать морального разложения, даже если этот шанс ничтожно мал. Разумеется, если игрок добровольно отказывается от попытки, чтобы понизить свою Человечность, Рассказчик вполне может это допустить.

Когда персонаж проходит эту проверку, он не имеет права добавлять к ней какие-либо очки или Атрибуты. Так, он не может получить +3 очка к резерву, вложив в проверку пункт Воли, хотя Рассказчик имеет право назначить другие ситуационные бонусы или штрафы.

Повествователь может объявить проверку дегенерации сразу после того, как игрок совершает преступление, чтобы заставить последнего внести изменения в свою роль. Тем не менее, если Повествователь считает, что такая проверка замедлит ход игры, он может попросить игрока, совершившего преступление, подойти к нему в конце вечера. В этом случае игрок проходит проверку уже впоследствии. Повествователь обязан записать его результат.

Провал: Если провалена проверка на дегенерацию, это значит, что ваш персонаж больше не в силах бороться за поддержание своих нравственных идеалов, поскольку грех кажется ему оправданным. Он утрачивает один пункт Человечности. Если проваливается и проверка Человечности, персонаж получает отклонение.

Успех: Вашему персонажу удастся выбраться из этого кризиса, поскольку он сохраняет свои нравственные стандарты и понимает, что поступил неправильно. Его Человечность остаётся неизменной, а он сохраняет своё здравомыслие.

Отыгрыш дегенерации

Успех при проверке на дегенерацию означает, что персонаж испытывает чувство вины и раскаяния из-за совершённого преступления, хотя ему удастся сохранить прежние нравственные ориентиры. Он знает, что согрешил - а может быть, даже совершил поистине чудовищный поступок. Тем не менее, он не считает содеянное нормальным и не желает повторять свою ошибку. Более того, преступление может даже наделять его более точным пониманием своей личности. Он не обязан проливать слёзы или кусать локти при воспоминании о содеянном и даже вполне может бравировать своей силой духа перед другими Сородичами, однако в действительности такой вампир искренне раскаивается и жалеет о своих действиях вне зависимости от того, как глубоко он старается закопать воспоминания о содеянном. После успешной проверки дегенерации многие персонажи предпринимают активные шаги к искуплению своей вины, хотя масштаб подобных действий значительно варьируется. Один вампир может принести публичные извинения, в то время как другой может анонимно послать пожертвование семье пострадавшего.

Равным образом, провал при проверке дегенерации может по-разному отразиться на отыгрыше персонажа, в зависимости от обстоятельств преступления и личности самого вампира. Некоторые Сородичи всё ещё чувствуют искреннюю вину из-за совершённого поступка (особенно если у них по-прежнему остаётся высокое значение Человечности), однако даже раскаяния недостаточно для того, чтобы избавить их от чувства утраты или

от ужаса перед содеянным. Они знают, что подточили самые основы своего нравственного состояния и потеряли часть бывшего "я". Разумеется, реакция многих вампиров оказывается куда более холодной и эгоистичной. В глубине души они могут помнить, что раньше в таких ситуациях они чувствовали раскаяние, однако теперь эти чувства не вырываются на поверхность. Некоторые даже начинают рационализировать преступление, доходя до того нравственного порога, когда они уже перестают сочувствовать окружающим и интересуются только тем, насколько то или иное действие соответствует их личной выгоде. В самых редких случаях (чаще всего касающихся тех вампиров, которые уже не первый раз утрачивают очки Человечности) вампир может даже испытывать наслаждение при воспоминании о совершённом злодеянии.

Сопротивление дегенерации

Рассказчикам не обязательно сводить проверки дегенерации только к проверкам. Попросите игрока описать, что чувствует персонаж при мысли о совершённом преступлении и что он намерен делать в связи с этим.

Короткие ответы, которые ничего не проясняют, например, *"Мой персонаж очень жалеет о случившемся"*, - оставляют резерв неизменным. То же касается и попыток выкрутиться, в духе: *"Ну, он сам попросился, чтобы я ему врезал, нечего было рот разевать"*. Конечно, на этот раз персонаж попытался хоть как-то рационализировать свои действия. Это не самое лучшее проявление человечности, но это очень *по-человечески*.

Более сложные, но, в сущности, ничего не стоящие игроку ответы наподобие *"Я возвращаюсь в убежище и бичую себя до рассвета"* также не позволяют взглянуть в глубину души персонажа. Если вы хотите подстегнуть мелодраму такого рода, можете дать игроку +1 очк на проверку дегенерации (но не Человечности). Если вам кажется, что игрок обманывает сам себя, лучше вообще не давайте ему никаких бонусов.

Серьёзные ответы, позволяющие увидеть по-настоящему душекопательные размышления персонажа или его восприятие своего будущего в свете произошедшего, дают игроку +1 очк к проверкам дегенерации. Например, персонаж может пойти к своему Сиру и спросить его, как лучше справляться со своим Зверем, когда тебя провоцируют на гнев, потому что он ненавидит себя за то, что способен натворить, потеряв над собой контроль. Другой персонаж может молиться о прощении (однако не награждайте такого игрока до тех пор, пока он не опишет религиозные чувства своего персонажа или не отыграет духовный кризис, который приводит его персонажа к философии, некогда отвергаемой или презираемой им).

Попытки увидеть хоть что-нибудь хорошее или хотя бы необходимое в действиях персонажа также могут дать +1 очк к проверке дегенерации. *"Конечно, убивать того парня было неправильно... но то, как он избивал свою девочку? Рано или поздно он мог убить её, а она этого не заслуживала. Так что лучше уж он умрёт, чем она"*. Или: *"Я перепробовал всё возможное, только бы помешать этому журналисту опубликовать свою историю, но ни взятки, ни угрозы, ни Доминирование, ни попытки дискредитировать его в глазах общества не сработали. Он должен был умереть, чтобы Маскарад остался в сохранности. Я чувствую себя отвратительно из-за того, что мне пришлось сделать, но сколько бы людей умерло, если бы смертные узнали о Сородичах? Он бы начал войну"*.

Персонаж может получить и +2 очка к проверке дегенерации, но это максимум - и для этого ему нужно продемонстрировать глубокое сожаление персонажа и попытки исправить содеянное. Пытается ли вампир сделать что-то для восполнения этой утраты? Персонаж может в открытую извиниться перед кем-либо за вред, причинённый ему, или втайне пытаться помочь семье человека, которого он убил во время безумия. Любой может сказать "извини", но пытаться загладить эту вину или носить её глубоко в сердце - совсем другое. Безусловно, подобные действия, связанные с контактом с людьми и попытками им помочь ставят под угрозу Маскарад... или враги могут угрожать этим

людям, шантажируя персонажа... или он сам может в конце концов причинить им ещё больший вред. Вампиры знают, как тяжело бывает исправить содеянное.

Между тем, игрок может сказать, что он вовсе не чувствует никакой жалости. Он намеренно совершил это преступление, насладился его результатом и охотно повторит его при малейшей возможности. В этом случае вы можете наложить штраф -1 на проверку дегенерации. Такие Сородичи даже не пытаются сопротивляться эгоизму, который так близок их Зверю. Тем не менее, не налагайте этот штраф на персонажа, который и так имеет только одно очко на проверку дегенерации - тот факт, что Человечность персонажа настолько мала, что у него осталось только одно очко на проверку, и так многое говорит о его неспособности к сожалению и раскаянию.

Обратите внимание, что представленные здесь модификаторы применяются только к проверкам дегенерации. Проверки Человечности для выяснения, получил ли вампир какое-нибудь отклонение, не используют эти правила.

Дегенерация и Пороки

Превращение в вампира не избавляет персонажа от его Пороков при падении Человечности. Персонаж, желающий сохранить свою Человечность, вынужден сопротивляться Зверю наряду с личными Пороками. Поддавшись Пороку, вампир ускоряет процесс дегенерации, подрывая самоконтроль, необходимый ему для борьбы со Зверем. Чем ниже падает Человечность, тем чаще он испытывает искушение поддаться Пороку.

На первый взгляд, это подталкивает Сородичей к весьма пагубной спирали: понижение Человечности ведёт к усилению Зверя, что ведёт к большей греховности, что в конечном счёте опять ведёт к понижению Человечности и ещё большей победе Зверя.

Однако это не вполне верно, поскольку персонаж может опуститься и ниже уровня своего Порока. Порок заставляет вампира сделать что-то плохое, однако не обязательно худшее из всего, что доступно ему на этом уровне Человечности. Распутник может испытывать тягу к соблазнению, но не обязательно должен предаваться сладости изнасилований. Жадный до денег грабитель может и не найти в себе сил отказаться от мошеннической сделки, но он не обязан грабить банки с пистолетом в руке. На низких уровнях Человечности вампир может найти множество способов потворствовать своему Пороку, не опускаясь до самых гнусных поступков. Так, например, Сородич, почувствовав укол своей гордости, не обязан убивать своего обидчика. Он может удовлетвориться Доминированием оппонента и выставить того дураком, или может использовать Величие для того, чтобы настроить других людей против обидчика или просто шпионить за ним при помощи Затемнения, чтобы узнать пару страшных секретов, которыми можно будет шантажировать или унижать своего противника. Всё это - низкие, эгоистические поступки, однако они далеко не так ужасны, как убийство (во всяком случае, чаще всего). И всё же не нужно вводить себя в заблуждение: по достижении самых низких уровней Человечности вампир становится крайне неприятным созданием.

Дегенерация и отклонения

Чаще всего при наличии отклонений вампиру оказывается ещё труднее беречь свою Человечность. При соответствующих обстоятельствах некоторые отклонения могут вынудить персонажа наброситься на окружающих в припадке безумной ярости или убедить его в том, что он столкнулся со смертельной опасностью, хотя ничего подобного не происходит. Такие припадки могут заставить вампира совершить поступок, о котором в дальнейшем он будет ужасно жалеть - или нет, в зависимости от проверки Человечности.

С другой стороны, некоторые отклонения могут помочь персонажу сохранить Человечность, если он действительно не понимает значения своего проступка. Он может просто не признавать того, что совершил. Например, параноик, верящий, что все банки служат для конспирации махинаций местного Вентру, может получить бонус к проверкам

дегенерации, вызванным его нападениями на эти банки и их работников. Вампир просто верит, что его преступления оправданы высшей целью.

Однако и игроки, и Рассказчики должны помнить, что отклонения являются недостатками, а недостаток должен скорее причинять вред, а не помогать. Так, Рассказчику следует применять бонусы отклонений к проверок Человечности, только если игрок старательно отыгрывает эти вспышки безумия - да и в этом случае только особые отклонения, вводящие вампира в заблуждение, могут иметь хоть какую-то силу. В лучшем случае сумасшествие может помочь Сородичу стабилизировать низкое значение Человечности в качестве последней попытки Человека оградить себя от посягательств Зверя. Само собой, персонаж не становится от этого "лучше" - просто он погружается в ещё более тяжёлую форму своего безумия.

Восстановление Человечности

Если вампир прилагает особенно долгие и искренние усилия к исправлению своего поступка, он может восстановить утраченную Человечность и даже стать нравственнее, чем он был в смертной жизни. Само собой, это непросто.

В игровых терминах это означает, что игрок может потратить определённое количество опыта, чтобы восполнить утраченную Человечность. Но если говорить об отыгрыше, то персонаж должен сделать что-нибудь, чтобы продемонстрировать своё искреннее желание стать лучше и научиться сопротивляться порывам Зверя (см.стр. 92 **Mind's Eye Theatre Rulebook**). Если игрок заявляет о своём намерении купить Человечность для своего персонажа, Рассказчик должен учитывать последние действия этого персонажа. Пытался ли он искупить своё преступление? Старался ли избегать дальнейших грехов? Сопrotивлялся ли своему Пороку и придерживался ли Добродетели, даже когда это не вело к восполнению Воли? Общается ли персонаж со смертными и ценит ли взаимодействие с ними? Если персонаж искренне пытается развиваться в себе человеческие качества, Рассказчику однозначно следует разрешить вложение очков опыта.

Почему повышение Человечности стоит опыта, в то время как потерять эту характеристику так легко? Разве возвышенные, высокоморальные действия не должны награждаться немедленным восполнением Человечности?

К сожалению, нет. Мгновение добродетели не отменяет всех пагубных привычек, сформировавшихся за годы, если не столетия жестокости и цинизма. Изнуряющая борьба с внутренним Зверем требует по-настоящему героического напряжения, которое никогда не должно ослабевать. Обратите внимание, что это противоречит правилам бесплатного восстановления Нравственности, которые можно увидеть в **Mind's Eye Theatre Rulebook**. Мы пошли на это сознательно. Человечность занимает настолько важное место в тематике **Реквиема**, что мы бы хотели подвергнуть ваших персонажей сложнейшему испытанию на пути к восполнению Человечности, чему и служат эти (безусловно, строгие) правила.

Пример: *Мэгги пьёт кровь своей жертвы и чувствует, что не в силах остановиться. В конце концов она забирает слишком много крови и убивает смертного. Её Человечность равна 7, поэтому страшное преступление вынуждает её пройти проверку на дегенерацию. Поскольку это “непредумышленное убийство”, она вытягивает три карты, но не получает успехов. Её Человечность падает до 6.*

Теперь Мэгги проходит проверку Человечности на предмет получения отклонений, имея на руках резерв в 6 очков (поскольку её Человечность теперь равна шести). И снова она не получает успехов. Игрок и Рассказчик какое-то время консультируются и решают, что подходящим отклонением будет кровавый анимизм (см. ниже). Мэгги слишком увлеклась изучением свойств человеческой крови в ходе постоянной практики Круака. Добавьте к этому чувство вины за совершённое убийство, и оба фактора образуют психическое отклонение, “убеждающее” Мэгги в том, что душа жертвы теперь слилась с душами тех, кем она питалась последнее время. Мэгги уверена, что

отныне эта душа будет сопровождать её повсюду. Обратите внимание, что это лишь мнение самой Персефоны, а не объективная правда. На то это и отклонение!

В листе персонажа, напротив Человечности Персефоны (6), игрок записывает: "нарциссизм". Когда - если - он купит Человечность 7 за очки опыта, Персефона избавится от своего нарциссизма. Однако пока её Человечность падает, она может приобрести только ещё более серьёзные психозы или получить новое отклонение.

Игровые эффекты Человечности

Зачем бороться со Зверем? Почему бы просто не найти компромисс между собственными желаниями и порывами Зверя и не стабилизировать своё состояние в качестве эгоистичного, но вполне сознательного монстра?

Многие Сородичи думают именно так. Однако, вступая на путь компромиссов со Зверем, они жертвуют чем-то большим, чем абстрактным этическим кодексом. Сохранение Человечности предоставляет вампиру и вполне материальные преимущества. Чем больше он культивирует в себе чувства и нравственность смертного, тем слабее проклятие не-жизни связывает его - по крайней мере, в отношении некоторых видов деятельности.

Дневная активность

Сородичам трудно действовать в дневное время. Чем ниже Человечность вампира, тем сложнее ему поддерживать бодрствование.

Если персонаж хочет оставаться в сознании после восхода солнца, игрок получает резерв, равный показателю Человечности. Персонаж сопротивляется сну в течение раундов, равных количеству успехов. Если персонаж пытается бодрствовать целый день, Рассказчик может потребовать продолжительного действия и попросить игрока набрать пять успехов, причём провал в любой из проверок означает, что персонаж засыпает, несмотря на свои намерения. Вампир может оставаться активным в дневное время, чтобы заниматься обширными исследованиями, завершить длительный ритуал, стоять на страже или нести бессменный дозор. Сохранение активности в течение всего дня не избавляет вампира от необходимости тратить Витэ на "пробуждение" с наступлением темноты, просто в этом случае Витэ тратится для продолжения функционирования организма вампира в течение ночи.

Также вампир может попытаться проснуться в дневное время, если он чувствует, как что-либо нарушает его покой. Игрок проходит проверку Сообразительности (+ Ясновидения, если вампир обладает этой Дисциплиной), чтобы определить, заметит ли спящий Сородич какое-нибудь изменение рядом с собой. Если проверка успешна, игрок проходит упоминавшуюся выше проверку Человечности, чтобы выяснить, может ли персонаж заставить себя проснуться. Пробуждение в дневное время стоит одного пункта Витэ, независимо от того, как долго он будет бодрствовать после этого (однако если вампир и вовсе не засыпал, от него не требуется траты Витэ). Витэ при пробуждении в светлое время суток требуется для того, чтобы организм начал функционировать, и если затем вампир снова засыпает, то ему придётся потратить ещё пункт Витэ по пробуждении этой ночью.

Вампирам трудно работать в полную силу, когда инстинкты Зверя подсказывают, что сейчас нужно спать. Если Сородич действует в дневное время – вне зависимости от того, пробудился ли он ото сна или просто не засыпал с рассветом, - количество очков в любой проверке не может превышать значения Человечности персонажа. Например, Соломон решает не ложиться спать, потому что хочет проследить, не угрожает ли что-нибудь его не-жизни. Обычный запас для проверки Интеллекта + Расследования даёт Соломону семь очков, однако поскольку его Человечность равна 4, он может использовать в этой проверке только четыре очка.

Взаимодействие со смертными

Вампир, осознающий себя как человек, может и действовать как человек. Каждую секунду смертные посылают и получают множество незаметных сигналов, говорящих, что они любят друг друга и заботятся друг о друге – наконец, что они просто *живы*. Они смотрят на лица окружающих, передают свои чувства мимикой, двигаются, когда двигается их собеседник, едва заметно кивают, когда кто-нибудь говорит. Человек делает то же самое, но Зверь - никогда. Сородичам с низким значением Человечности приходится прикладывать колоссальные усилия, чтобы притворяться живыми людьми. Они могут заставить себя дышать и напоминать себе, что надо регулярно моргать... однако они не способны на малозаметные, подсознательные, невербальные способы коммуникации. Смертные быстро это замечают. Они не могут понять, в чём дело, однако инстинкты подсказывают им, что в их собеседнике что-то совсем не так и было бы неплохо убраться от него подальше. Они чувствуют хищника под человеческой маской.

Сородичи могут наполнить тело энергией Витэ, чтобы выглядеть более живыми. Вампиры с высокой Человечностью делают это практически машинально, чтобы сохранить для самих себя иллюзию, будто они - по-прежнему люди, а не чудовища. Сородичи с низкой Человечностью делают это гораздо реже и достигают не столь правдоподобного результата. По мере того как Человек в душе вампира слабеет, Сородич становится бледнее, и всё его тело всё больше начинает напоминать труп.

Когда Сородич взаимодействует не с вампирами, а с людьми, количество очков в проверках Эмпатии, Убеждения и Коммуникабельности, не может превышать его показателя Человечности. Например, если Человечность вампира равна 5, он не может иметь в резерве больше пяти очков при попытке использовать Сообразительность + Эмпатию на смертном, даже если в действительности запас очков при проверке этих характеристик должен быть больше. Это ограничение не касается применения Эмпатии, Убеждения и Коммуникабельности во время использования Дисциплин, поскольку эти способности сверхъестественны по своей природе и выходят за пределы взаимодействия с Человечностью.

Если ситуация также налагает на проверку штраф, он применяется после наложения штрафа за Человечность. Пользуясь приведённым выше примером, если вампир получает штраф -2 к проверке Сообразительности + Эмпатии, то у него в резерве останутся всего три очка. Никакой бонус не может повысить запас очков выше значение Человечности, поэтому добавляйте их перед тем, как сравнивать общий запас очков с Человечностью персонажа.

Лёгкое отторжение, которые вызывают у смертных вампиры с низкими уровнями Человечности, не влияет на фактическое значение Внушительности персонажа. Такой Сородич выглядит иначе, чем раньше, когда его Человечность была выше, однако это слишком малозаметное изменение. Смертные могут воспринимать Сородичей с невысокой Внушительностью как "звероватых", в то время как обладатели высокой Внушительности будут окружены лёгкой аурой страха и смертоносности. Теплота, которая некогда располагала к себе, теперь исчезает, уступая место змеиному хладнокровию. Смертные, пытающиеся восстановить в памяти образ вампира с низкой Человечностью, могут описать его совершенно непохоже на его истинный облик, поскольку подсознательный страх мешает их воспоминаниям. Даже вампир, отличающийся редкой красотой, но имеющий слишком низкую Человечность, запомнится смертным как обладатель "могильной красоты".

Итог: падение

Человечность имеет тенденцию постепенно снижаться. Любой Сородич сталкивается с этим неопровержимым и неизбежным фактом. Хищническая природа Сородичей заставляет их совершать чудовищные поступки - пусть даже и не по своей воле, - что неизбежно ведёт к усилению Зверя. Сородич может начать свой Реквием с клятвы, что он

никогда не поддастся Зверю. Он твёрдо намерен держать себя в узде, чтобы никогда не жалеть о последствиях. Но по прошествии многих лет и десятилетий Сородич всё реже чувствует отвращение к тем поступкам, которые он совершал уже столько раз. Человечность падает просто из-за усталости. Высокоморальные кредо прогибаются под реальность, ломаются и со временем забываются.

Сородичи привыкли уживаться с падением Человечности. Чем слабее эта характеристика, тем меньше объективного Сородич видит в своей не-жизни. То, что некогда вызывало у него испуганное раскаяние, теперь кажется целесообразным - а может быть, даже волнующим. Хотя этот путь всегда ведёт к разрушению.

Так как Сородичу выжить в ходе своего Реквиема? Как ему сохранить остатки человеческой совести, если Зверь безуданно борется за контроль над его душой? До каких пределов он может дойти в своей жестокости?

Персонажи должны сами ответить себе на эти вопросы. Такова главная тема **Реквиема**.

Человечность 10-8

Вампиры с такими высокими показателями Человечности могут выглядеть "более человечными, чем сами люди". Неонаты могут отбросить свою чудовищную натуру и начать придерживаться даже более строгих этических принципов, чем те, которым они следовали при жизни. Обычно они пытаются охотиться только на животных или искать другие альтернативы питанию смертными, и они стараются пить кровь как можно реже. Они не обязательно должны действовать пассивно или избегать влияния на других, и они с готовностью принимают любые трудности, связанные с не-жизнью или другими вампирами, однако такие Сородичи должны упорно трудиться, чтобы избежать причинения вреда кому-либо из окружающих, как должны и раскаиваться в малейших грехах, от которых им не удалось воздержаться. Взаимодействие со смертными часто стоит во главе угла деятельности таких вампиров, поскольку контакт с живыми существами помогает им не забывать, как выглядит жизнь. Также они могут без малейших усилий сойти за одного из смертных.

Мало кто среди людей достигает таких высоких этических стандартов, и ещё реже можно встретить вампира, которому удаётся придерживаться этих стандартов достаточно долго. Рано или поздно он потеряет над собой контроль и лишит жизни сначала одного смертного, потом двух... Сородичи примиряются с этой ужасной истиной или убивают сами себя, чтобы не причинить вреда кому-нибудь ещё. Мало кто из Сородичей видит смысл в продолжении своего существования одновременно со следованием такой возвышенной философии.

Старые, циничные (или трезвомыслящие) Сородичи часто считают таких гуманных вампиров невыносимо наивными. Они находят удовлетворение в мысли, что этим щенкам ещё придётся выучиться тем же урокам, через которые прошли и они. Некоторые старейшины даже не гнушаются самостоятельно преподавать "уроки" жестокости, эгоизма или обмана тем неонатам, которые полагают, что они смогут остаться "добрыми вампирами".

Человечность 7-6

На таком уровне Человечности вампир придерживается тех же этических принципов, что и большинство смертных. Они считают, что убийство, воровство и жестокость - дурные поступки, однако никто из них не задохнётся от возмущения, если увидит, как кто-то слегка изменяет правду, бьёт кого-нибудь, кто ударил его первым, или подшучивает над кем-нибудь, не причиняя особого вреда. Такие вампиры обычно имеют Пороки, которые позволяют удовлетворять их понемногу и с минимальным поводом для сожалений. Они могут с лёгкостью сойти за смертных и часто имеют знакомых среди людей.

Человечность 5

Это жестокий мир, и Сородичи с таким значением Человечности понимают, что им придётся вести себя соответственно. Такие персонажи способны распознать явные злодеяния или отказаться от них... однако им не всегда удаётся сдержаться. Если им что-нибудь делают, они бьют в ответ. Почему они должны быть лучше, чем остальные?

На этом уровне Человечности вампир начинает вызывать у смертных чувство потустороннего дискомфорта, которое может их насторожить. Однако умелый обманщик сможет заставить смертных позабыть о том, что подсказывают им инстинкты.

Человечность 4

Большинство вампиров в конечном счёте достигают этого - или приблизительно этого - уровня Человечности. Такие Сородичи становятся по-настоящему чёрствыми и эгоистичными. Убийство их не шокирует. Воровство, насилие, предательство, ложь, - всё это лишь инструменты, помогающие вампирам получить то, что им нужно, обрести власть и защитить главное, что осталось у них в этом мире: самих себя. Целесообразность становится достаточным обоснованием практически для любого действия. Персонаж стремится удовлетворить свой Порок, ограничивая себя только в исключительных случаях. Тем не менее, он по-прежнему понимает, какие последствия - юридические и практические - вызовет обнаружение его преступлений, поэтому он старается скрыть любое совершённое им нарушение.

Сородич с таким низким показателем Человечности уже достаточно явно напоминает ожившего мертвеца, хотя небольшая работа над внешностью может скрыть этот недостаток. Если вампир красив, то эта красота имеет оттенок чего-то хищнического – или это стерильная, мёртвая притягательность манекена. Единственное, что мешает смертным понять, что перед ними – ходячий труп, способный мыслить и разговаривать, это их неспособность поверить во что-то подобное.

Человечность 3-2

Вампир делает всё, что может сойти ему с рук. Только самый изощрённый садизм или противоестественные извращения могут отпугнуть вампира с такой Человечностью... или просто показаться ему чем-то достаточно опасным, чтобы он отказался от удовольствий, которые обещают ему такие пороки. Всех окружающих он подразделяет на инструменты, игрушки или добычу. Любой, кто с этим не согласен, в его глазах слишком глуп, чтобы заслуживать внимания. Настолько бесчеловечный Сородич всё время чувствует укрепление своего Порока на волне удовлетворения Зверя и собственной жестокости, которую он считает вполне разумной.

Никакие уловки не помогут такому вампиру долго притворяться смертным. Уже через пару минут человек понимает, что смотрит на монстра, даже если он и не знает, что это за чудовище.

Человечность 1

Забудьте о разуме - на этом уровне Человечности Сородич уже не может действовать по воле рассудка. Мало что может направить желания персонажа против позывов Зверя и вынудить его отказаться от удовлетворения своего Порока – за исключением разве что навязчивой идеи или прямой угрозы своему существованию. Ему трудно хитрить даже с целью сокрытия своих преступлений и дебошей - неважно, от смертных властей или от Сородичей. Гниющие трупы, которыми засыпаны их окровавленные убежища, - вполне подходящая иллюстрация Реквиема таких вампиров. Смертные мгновенно понимают, что перед ними монстр, от которого лучше бежать со всех ног, или в лучшем случае психопат на последней стадии умственного распада.

Человечность 0

Поймать. Убить. Съесть. Поспать. Повторить.

На нулевой Человечности персонаж окончательно утрачивает свободу воли и выходит из-под контроля игрока. Как только вампир достигает этого морального порога, дороги назад уже нет. С этого момента персонаж может быть использован Рассказчиком, вероятнее всего – в качестве антагониста.

Отклонения

У человеческого рассудка есть предел. Если человек больше не может выдерживать муки совести, горе, ужас или противоречивые требования своих нравственных принципов, он поддаётся безумию. Такой человек будет искать иллюзию самоконтроля в изобретательных ритуалах, фантазиях или сильнейших эмоциональных пристрастиях. В самых тяжёлых случаях разум полностью поддается стрессу, медленно разрушаясь и утрачивая контакт с действительностью.

В Море Тьмы вампиры страдают от отклонений даже чаще, чем смертные, и это неудивительно. Само их существование – одна бесконечная битва между сознанием Человека и желаниями Зверя. Многие неонаты по-прежнему считают себя людьми, но даже они никуда не могут деться от того факта, что им приходится пить кровь своих бывших товарищей. Разве можно каждую ночь совершать нападения на людей – и нередко с летальным исходом, – и по-прежнему считать себя добрым и трезвомыслящим? Проходят десятилетия, и Сородичи сталкиваются с другими бедами и страданиями. Они либо навсегда забывают о тех, кого когда-то любили, либо видят, как те стареют и умирают. Наконец, меняется само общество. То, что когда-то считалось немыслимым, становится аксиомой, а прежние стандарты кажутся уже странными, примитивными или попросту глупыми. Наконец, Сородичи сталкиваются и с весьма специфическими проявлениями ужаса. Они узнают невыносимое бремя Ротшрека и горечь убийства своих любимых во время безумия. А между тем самая страшная тайна Сородичей, Пляска Смерти, тоже не забывает собирать с Сородичей кровавую дань. Вампиры впутываются в бесконечную борьбу за власть и теряют доверие к прежним спутникам. Взаимодействие с окружающими становится величайшим испытанием на чувство реальности. Лишившись здоровой эмоциональной связи со своими товарищами, Сородичи остаются наедине со своими страхами и размышлениями.

Подвержены отклонениям и гули. Они глубоко привязаны к своим повелителям, некогда сделавшим их своими рабами. Они должны существовать между тайным сверхъестественным миром и простым земным обществом. Они коснулись проклятия Реквиема ещё при жизни. Неудивительно, что подобное состояние понемногу подталкивает их к безумию.

Получение отклонений

Вампиры по-разному сталкиваются со своим безумием. С кем-то это случается машинально, другие же совершают действия, остающиеся в компетенции Рассказчика. Мы предлагаем лишь самые распространённые ситуации, в которых персонаж может потерять чувство реальности, однако решение должно зависеть только от вас.

• **Провалы:** Персонаж получает отклонение, если игрок проваливает и проверку дегенерации, и последующую проверку Человечности, либо если он получает провал в проверке Решительности + Самообладания при сопротивлении безумию, Ротшреку или Прожорству. В таком случае Рассказчик должен выбрать отклонение, наиболее подходящее ситуации, в которой была провалена проверка.

Пример: Сородич испытывает исключительно тяжёлый приступ Ротшрека (провал в проверке Решительности + Самообладания), получая постоянную фобию перед огнём. Он пытается оградить себя от малейшего присутствия пламени. Он каждые полчаса проверяет питание в доме, чтобы удостовериться, что нигде ничего не

перегревается, и выскивает в своём убежище тряпки, пропитанные бензином, которые мог оставить какой-нибудь злопыхатель. Он требует от курильщиков, чтобы они вывернули карманы, чтобы посмотреть, нет ли у них с собой спичек или зажигалок. Он даже не может ехать в машине с работающей электрической зажигалкой.

- **Сильнейшая боль, разочарование или ужас:** По-настоящему шокирующие события могут сказаться на рассудке вашего персонажа. В качестве примеров можно назвать убийство любимых во время безумия, длительные пытки, устроенные охотниками, или (в случае со старейшинами) внезапное осознание того, что сотни лет упорной работы и планирования были разрушены в одночасье. В таких обстоятельствах Рассказчик может попросить игрока пройти проверку Решительности + Самообладания (с подходящими штрафами), чтобы избежать получения отклонения.

- **Чрезвычайно длительный торпор:** Сорочич, прошедший десятки и даже сотни лет в мучительной спячке, по пробуждении обладает уже не таким чистым сознанием, с каким он некогда погружался в торпор. Со временем оно может проясниться – но может остаться и замутнённым. Особенно долгий торпор редко встречается в игровых хрониках, поэтому Рассказчик может назначить отклонение автоматически, не допуская никаких проверок со стороны обезумевшего старейшины.

- **Тяжёлые конфликты:** Некоторые Сорочичи попадают во власть Винкулума, подчиняющего их несказанно жестоким хозяевам. Такое состояние может положить начало вечному перетягиванию каната между любовью и ненавистью к повелителю, что в итоге расшатывает сознание раба. Гули также часто оказываются в таких ситуациях, если их домитор особенно деспотичен или жесток.

Отыгрыш отклонений

Отклонения становятся значительным препятствием для игроков. Большинству нормальных людей достаточно трудно отыгрывать безумцев - чаще всего результат оказывается нелепой карикатурой. Однако в реальной жизни безумие далеко не карикатурно. Даже самая мягкая форма может действовать людям на нервы. Более тяжёлые формы могут вызвать сильнейшее сочувствие к таким бедолагам. Но вот психоз, набравший полную силу, может быть жутким, как вопли из преисподней.

Безумцы и сами страдают от своих отклонений. Психозы всегда возникают вследствие пережитой боли, хотя и сами нередко причиняют больше страданий, чем то событие, которое некогда их породило. Чаще всего сумасшедшие абсолютно несчастны и сами были бы рады справиться со своим безумием, но не знают, как это сделать.

Действия сумасшедших обычно кажутся окружающим неадекватными, однако сами безумцы видят в них смысл. Другие люди просто не понимают причин поведения сумасшедшего. Иногда странные действия могут объясняться информацией, которой обладает только сам сумасшедший. Когда шизофреник начинает сражаться с чем-то невидимым, сам он прекрасно "видит", с чем борется. В других случаях причина безумия может крыться в ассоциациях, которые сумасшедший проводит подсознательно. Например, буйнопомешанный может избегать двадцатидолларовых купюр. Как отказ от купюр может быть связан с его безумием? Возможно, он находился в банке незадолго до того, как кто-то сообщил ему о смерти жены. В этот момент на руках у него могли быть двадцатидолларовые купюры. Так что он ассоциирует эти купюры со смертью любимой. Такие события могут породить и целую цепочку ассоциаций. Когда игроки отыгрывают роль сумасшедшего, им стоит руководствоваться незаметными ассоциациями, связанными с безумием персонажа.

Вне зависимости от отклонений своих персонажей, игроки не имеют права нарушать Единственные Неизменные Правила и нападать на других игроков, ломать мебель, разрушать реквизит или запугивать посторонних наблюдателей.

Исцеление отклонений

Вампирам куда сложнее избавиться от психических отклонений, чем смертным. В основном современная психиатрия полагается на наркотики и "разговорную терапию". Некоторые формы психических заболеваний, такие как шизофрения и маниакальная депрессия, по всей видимости, происходят из-за дефекта в химических свойствах мозга. Определённые виды наркотиков могут восполнить недостающие элементы, а терапевт может научить пациента направлять свои мысли в более здоровое русло. Другие заболевания, такие как фобии и истерии, предположительно целиком зависят от стресса и образа мыслей. Выискивая и раскрывая причины беспокойства, современная терапия может излечить больного, хотя в основном, опять же, она полагается на антидепрессанты и другие наркотики.

Сородичи не способны пользоваться наркотиками для излечения отклонений, а разговорная терапия доступна лишь в тех городах, в которых психиатром служит один из вампиров, поскольку откровенный разговор со смертным доктором был бы вопиющим преступлением против Маскарада. Как бы то ни было, в большинстве случаев вампирам не удаётся избавиться от бремени своего стресса.

В отношении отклонений, полученных из-за дегенерации, Сородичи подобны смертным. Отклонение может быть преодолено тогда, когда персонаж получает на один уровень Человечности выше, чем тот, на котором он получил отклонение. Таким образом, если персонаж получает психоз на шестом уровне Человечности, повышение Человечности до 7 позволит преодолеть его.

После того как персонаж в течение 10 раз сумел преодолеть своё отклонение, Рассказчик может сказать, что персонаж избавился от него. Однако это не касается тяжёлых психических заболеваний. Настоящий безумец просто не сможет контролировать свой рассудок. Рассказчик сам должен решить, может ли длительное применение Доминирования или другого сверхъестественного внушения излечить больного от отклонений. Однако ничто не сможет исцелить персонажа от отклонения, полученного из-за морального разложения. Отклонения, приобретённые в ходе дегенерации, могут быть исцелены только восстановлением Человечности. Рассказчик может позволить вампиру сопротивляться таким отклонением до конца сцены, однако они никогда не смогут преодолеть их просто за счёт своей стойкости.

Примеры отклонений

Некоторые разновидности отклонений описаны в **Mind's Eye Theatre Rulebook**. Описания, приведённые здесь, фокусируются на том, как переживают психические болезни вампиры и, в некоторых случаях, гули. Также добавлены новые отклонения.

Некоторые отклонения представляют собой просто утяжелённую форму других состояний – впрочем, отличающихся от тех, что были представлены в **Mind's Eye Theatre Rulebook**. После того как вампир приобретает умеренное отклонение, игрок и Рассказчик могут посоветоваться друг с другом, чтобы выбрать наиболее подходящее из тяжёлых отклонений, если оно усиливается. Например, персонаж, который уже получил отклонение в форме иррационального мышления, получает другое отклонение. Согласно **Mind's Eye Theatre Rulebook**, усиленной формой этого отклонения является множественное расстройство личности. Но игрок и Рассказчик могут решить, что в данной ситуации больше подходит бредовая одержимость (см. ниже). Впрочем, как сказано в **Mind's Eye Theatre Rulebook**, иногда единственный поступок или эпизод оказывает такое влияние на разум персонажа, что всё это может закончиться для него полным сумасшествием и тотальной дисфункцией. В таких ситуациях Рассказчик может решить, что персонаж приобретает тяжёлое отклонение, даже если он и не имел умеренного.

Некоторые из приведённых здесь отклонений умеренны по своей природе и не имеют прогрессии до тяжёлой формы. Такие отклонения отмечены как "только умеренные".

Булимия (тяж.; усиление Фиксации): Люди с этим неврозом пытаются утопить своё беспокойство в том, что способно их успокоить. Как правило, это пища. Такие попытки приводят к непрерывному циклу обжорства и рвоты. Булимик наполняет желудок, стараясь снять стресс, после чего его организм избавляется от съеденного посредством рвоты. Однако уже очень скоро булимик снова пытается насытиться, что заставляет его проходить этот цикл раз за разом.

Вампиры испытывают особую склонность к булимии, поскольку питание - самое сильное из физических наслаждений, которые им доступны. Сородич, страдающий булимией, успокаивает свой страх или чувство вины, поглощая литры крови, обычно питаясь по несколько раз за ночь и используя Витэ как можно чаще. В этом лихорадочном состоянии он может усиливать свои Атрибуты или наносить себе ранения в качестве наказания, однако тотчас же восстанавливать здоровье, чтобы другие Сородичи не догадались о его слабости - и о его презрении к самому себе. В особо тяжёлых случаях вампир может даже избавиться от лишнего Витэ посредством рвоты — не самая простая задача, требующая значительной силы воли, поскольку вампиры не держат Витэ в желудках.

Эффект: Вампир, страдающий булимией, гораздо чаще испытывает голод и имеет гораздо меньше шансов совладать с жаждой крови. Когда такой персонаж питается, игрок должен пройти проверку Решительности + Самообладания. В случае провала вампир осушает жертву, даже если ему не нужно столько Витэ. Вдобавок персонаж должен часто использовать Витэ: он должен тратить хотя бы по одному пункту Витэ за сцену, пока вампир не погружается в дневной сон. Даже если события и не требуют траты Витэ, он всё равно должен вложить его. Например, он может увеличить Силу, даже если в этом раунде ему не требуется проверка Силы, или использовать Витэ для исцеления одного пункта тупого урона, в то время как целесообразнее было бы использовать его для лечения сразу двух пунктов. Также булимик автоматически получает штраф -2 к проверкам сопротивления Прожорству. Насильственное удержание персонажа от источника крови может спровоцировать безумие гнева (без штрафа).

Бредовая одержимость (тяж.; усиление Иррационального мышления): Это отклонение может появиться из-за грёз столетнего торпора или просто сильного желания видеть мир таким, каким его хочет увидеть сам персонаж. Бредовая одержимость заключается в фанатической вере во что-то, что просто не может быть правдой. Конечно, немало людей верит во что-то, что можно назвать абсурдным, однако бредовая одержимость перемещает подобную веру в самое сердце жизни (или не-жизни) персонажа. Классическим примером может быть "мастер выживания", прячущийся в фургоне с дробовиком и кучей консервов, или уличный проповедник, выкрикивающий о том, что "*конец близок*", или, наконец, помешавшаяся старая женщина с сотнями кошек. Почти любое хобби, верование или простой интерес могут принять опасные черты, когда они становятся приоритетными в жизни безумца. Бредовая одержимость может быть спутана с фанатизмом, однако часто она бывает даже опаснее.

Эффект: Когда персонаж видит возможность поступить в соответствии со своим навязчивым убеждением или когда ему приходится действовать вразрез с этим убеждением, он обязан потратить пункт Воли. Например, поклонник растительности должен потратить пункт Воли, чтобы не заходить в цветочный магазин. Сородич, считающий, что полумесяц или полнолуние сопровождает активность Люпинов, должен потратить Волю, чтобы войти в мусульманский культурный центр или остаться в одной комнате с человеком по фамилии Мун.

Абсолютная зависимость (тяж.; усиление Иррационального мышления): Это эмоциональное расстройство особенно свойственно гулям или Сородичам, зависимым от

чьей-либо крови. Такой персонаж становится совершенно зависим от своего повелителя или домитора. Ему трудно принять даже самое незначительное решение. Эта зависимость может возникнуть вследствие страха перед отказом хозяина от его услуг (особенно сильно это проявляется в случае с гулями, которые знают о внезапном старении и скорой смерти, которая ожидает их при отсутствии Витэ). Также подобное подчинение может вырасти из боязни вызвать недовольство особенно жестокого или требовательного повелителя.

Эффект: Если персонаж получает это расстройство, игрок не может использовать Решительность в оппозиционных проверках против Доминирования со стороны повелителя (Сила Крови по-прежнему применяется). Кроме того, персонаж часто следует любому слову своего повелителя, если ему кажется, что в действительности это был приказ.

Фобия (умер.): Человек, страдающий фобией, испытывает необъяснимый страх перед объектом своей боязни. Фобия может возникнуть вследствие стресса, связанного с каким-либо объектом или состоянием, или может быть неосознанной попыткой скрыть от себя истинную причину беспокойства. Список типичных фобий включает боязнь открытых пространств, боязнь выйти на улицу, боязнь замкнутых помещений или микробов. Впрочем, предметом фобии может стать практически любой объект. Сородичи особенно склонны к боязни перед огнём, солнечным светом и голодом. Вампир, страдающий фобией, может проводить как можно больше времени у себя в убежище, чтобы не столкнуться с солнечным светом, даже если он знает, что до рассвета ещё несколько часов.

Эффект: Персонаж стремится избегать предмета своей фобии. Если ему приходится приблизиться к нему, он может сдерживать себя, пока объект находится от него в нескольких ярдах (равных показателю Скорости). Если он приближается, персонажу приходится направить следующее же действие на то, чтобы отступить от предмета фобии на полное расстояние своей Скорости. Если он пробует напасть на того, кто его пугает, любые физические атаки (включая дистанционные) получают штраф -5, поскольку вампиру тяжело даже взглянуть на предмет своей фобии. Если пространство или обстановка не позволяют ему держать означенную дистанцию, он застывает, как олень в свете фар, пока не увидит выхода, через который можно бежать. (В бою его Защита по-прежнему сохраняется, и он может использовать уклонение, чтобы залечь на пол при обстреле, однако других действий в “застывшем” состоянии он предпринять не может).

Успешная проверка Решительности + Самообладания может позволить Сородичу просто приблизиться к объекту своего страха. В случае мгновенного или неожиданного появления объекта фобии рядом с вампиром персонаж может поддаться Ротшреку. Пройдите стандартную проверку сопротивления Ротшреку с любым подходящим модификатором в зависимости от степени контакта с предметом фобии.

Истерия (тяж.; усиление Фобии): Во многом истерия проистекает у Сородичей так же, как и у смертных, за исключением тех высот, до которых она поднимается - что и следовало ожидать от психически больной нежити. В тяжёлых стрессовых ситуациях эмоции вампира перенапрягаются, приводя к вспышкам ярости, плачу, обморокам и другим проявлением чрезвычайно эмоционального состояния.

Эффект: Это состояние работает аналогично фобии (см. выше), однако в случае провала проверки Решительности + Самообладания персонаж просто не сможет находиться в одной комнате с объектом своего страха. Он немедленно убегает и не успокаивается, пока не перестает чувствовать присутствие того, что его напугало, при помощи зрения, запаха или звука. Если он чувствует объект фобии рядом с собой, то убегает с максимально возможной скоростью, как только у него появляется возможность предпринять действие. Ни при каких обстоятельствах он не сможет атаковать объект своего страха. Если он соприкасается с ним, пройдите ещё одну проверку Решительности + Самообладания. В случае провала вампир испытывает жуткий страх и убегает так далеко, насколько он вообще может убежать от источника своего страха. Пока он не

оставит этот источник далеко за спиной, он не сможет думать ни о чём другом. Даже если проверка успешна, персонаж должен покинуть это помещение или область. Если в любой из этих проверок вампир получает провал или если он неспособен бежать, он падает в обморок и теряет сознание до конца сцены. Если персонаж не подозревал о приближении объекта фобии, пока тот не соприкоснулся с ним, проверка проходит со штрафом -3. Если прикосновение произошло в условиях, в которых персонаж не может видеть этот объект, но чувствует его (паук, упавший на шею или на волосы), штраф вырастает до -5.

Большая часть истерий должна быть отыграна. Также персонаж получает штраф -1 к проверкам безумия, спровоцированным объектом фобии. Любое действие, связанное с этим объектом и оканчивающееся провалом при проверке на удачу, автоматически вызывает безумие.

Маниакальная депрессия (тяж; усиление Депрессии): Это эмоциональное расстройство характеризуется сильнейшими колебаниями настроения. Оно проявляется в двух формах - нарушении психики и дефекте в химическом составе мозга. Нарушение психики представляет собой особую форму истерии. Жертва может переходить от энтузиазма, уверенности и даже экстаза к летаргии и даже отчаянию. Настроение может измениться в любой момент, однако успехи всегда меняют даже самое депрессивное состояние на экстаз, в то время как любой провал вновь повергает его в депрессию.

Другая форма маниакальной депрессии проявляется на органическом уровне. Она заключается в регулярном цикле, который может растянуться от нескольких часов до нескольких недель. Маниакальная фаза начинается с переизбытка энергии и уверенности в себе, а затем переходит к своего рода экстатическому безумию, поскольку мысли персонажа начинают ускоряться и ускоряться. В конце концов больной успокаивается и тогда уже начинает погружаться в депрессию и летаргию, утратив энергию маниакального безумия. Эта форма маниакальной депрессии может повторять эффекты шизофрении, приводя практически к суицидальному состоянию.

Эффект: Какую бы форму заболевания ни приобрёл ваш персонаж, при любом его провале Рассказчик может тайком сделать проверку его Решительности. Провал означает, что персонаж погружается в депрессию до конца сцены. Также он впадает в депрессию всякий раз, когда игрок получает провал в любой из проверок или если у персонажа остаётся меньше двух Витэ.

Пребывая в депрессии, персонаж теряет половину Воли (с округлением вниз) до минимума в 1 пункт. Такой вампир не может тратить Витэ для повышения Физических Атрибутов.

Каждую сцену после депрессии Рассказчик вытягивает одну карту. Если это 8, 9 или 10, персонаж вырывается из депрессии и становится энергичным, активным, практически одержимым в своей бодрости в течение сцен, равных количеству сцен, проведённых в депрессии. Он восстанавливает утраченные очки Воли, хотя все проверки на сопротивление безумию проходят со штрафом -1.

Мания величия (тяж.; усиление Нарциссизма): Клиническая мания величия заключается в ошибочном представлении о себе как о знаменитой и могущественной персоне, современной или исторической, иногда заканчиваясь тем, что больной считает себя самым Богом. Сородич, страдающий этим расстройством, может считать себя известным (порой - печально известным) вампиром или даже самым Дьяволом.

Романтическая форма мании величия иногда называется “Синдромом Великого Джеймса Бонда”. Такая форма заболевания просто заставляет вампира одержимо искать ещё большей власти и благосостояния. Сородич будет скрывать своё расстройство (в том числе от себя) за маской полного неведения и самоконтроля. Он может идти к власти любыми средствами, от запутанных заговоров до зверских убийств и террора. В случае с маниями такого типа вампир рассматривает окружающих как слуг, которые должны выполнять, что велено, или врагов, которые должны быть уничтожены. И подобные убеждения распространяются даже на котерию обезумевшего вампира.

Эффект: Если персонаж проигрывает в оппозиционной проверке против того, кого он считает ниже себя, он утрачивает пункт Воли из-за позора и презрения к самому себе (что и является сердцем мании; втайне такой вампир боится, что кто-нибудь распознает его обман).

Множественное расстройство личности (тяж.; экстрем.; усиление Иррационального мышления): Множественное расстройство личности (МРЛ) возникает вследствие тяжёлой и продолжительной психологической травмы, способной разделить сознание жертвы на несколько разных личностей. Если вампир страдает от этого отклонения, Рассказчик и игрок должны вместе определить дополнительные личности персонажа, так же как и ситуации, вызывающие их проявление. Каждая личность должна иметь определённую связь с травмой, разделившей сознание персонажа. Альтернативные личности могут считать, что они принадлежат к разным кланам, родословным и кованантам или даже не подозревать, что они - вампиры.

Эффект: Персонаж со множественным расстройством личности может использовать разные Навыки или даже повышать/понижать разные Социальные Атрибуты отдельно для каждой из своих личностей (количество пунктов, перераспределяемых между Социальными Атрибутами персонажа, могут быть изменены в пределах первых трёх пунктов). Фактически персонаж обладает не большим значением Навыков, чем персонажи других игроков, однако он прибегает к помощи разных личностей, чтобы использовать разные Навыки. Например, громила, играющий роль "защитника", может взять управление над персонажем тогда, когда дело доходит до драки, так что персонажу не приходится сталкиваться с нравственной и эмоциональной стороной сражения. "Защитник" управляет боевыми Навыками персонажа, в то время как другие личности могут даже отказываться от мысли, что они умеют сражаться.

Это чрезвычайно тяжёлое расстройство. Персонаж должен подвергнуться травме, изменяющей его мировоззрение, или другой сверхъестественной трагедии, чтобы его разум изменился до такой степени. Это заболевание нельзя получить, провалив проверку Человечности, если только совершённое игроком преступление не было по-настоящему чудовищным. МРЛ требует тщательной проработки и представляет определённую сложность для отыгрыша. Его симптомы не могут не ужасать, и раздробление разума оставляет на душе персонажа неизлечимый след. Оно не допускает ребячества, фиглярства или карикатурного отыгрыша.

Буйное помешательство (тяж.; усиление Фиксации): Персонаж, страдающий от этого отклонения, фокусирует своё сознание на повторении одного и того же действия или поступка для того, чтобы отвлечь себя от внутреннего беспокойства или страданий. Такой персонаж всё превращает в важнейший ритуал и испытывает практически религиозный ужас, если что-либо нарушает созданный им распорядок.

Во множестве европейских легенд о вампирах рассказывается о хозяевах ночи, придающих особое значение определённым предметам. Так, путешественники могут оградить себя от опасности, окружив себя на время сна зерновым кольцом. Считается, что охотящийся вампир будет вынужден сосчитать всё зерно перед нападением, так что это поможет задержать его до рассвета. Сородичи, верящие в такие истории, считают, что эти вампиры страдали от некоей разновидности одержимости.

Эффект: Назовите ряд действий или привычек, которым ваш персонаж придаёт особое значение (даже если это противоречит его интересам или представляет для него или окружающих смертельную опасность). Эффект подобного поведения может быть приостановлен на одну сцену успешной проверкой Решительности + Самообладания со штрафом -2. Если персонажа насильно удерживают от следования своему отклонению, он может утратить представление о врагах и союзниках и напасть на любого из них (или на всех сразу) без разбора. В такой ситуации больной вампир проходит проверку на безумие.

Паранойя (тяж.; усиление Подозрительности): Паранойя является разновидностью мании. Параноик считает, что его повсюду ожидают враги, старающиеся

обрушить несчастья на его голову. Чем прочнее пускает корни подобное заблуждение, тем тщательнее больной продумывает объяснение преследованию со стороны врагов и причине, по которой они охотятся на него. В конечном счёте всё сводится к заговору. Соседи слишком поздно ложатся спать? Наверняка шпионят. У персонажа болит голова? Враги отравили его каким-то ядом. Он потерял работу? Это всё часть их заговора... И само собой, это враги заставляют окружающих считать его сумасшедшим. Чем сильнее паранойя, тем чаще вампир задумывается над ответным ударом по преследователям – кем бы в его представлении они ни являлись.

Установить это отклонение у Сородичей достаточно сложно, поскольку у них действительно хватает врагов в Пляске Смерти. Тем не менее, параноик не может отличить реального врага от того, который существует только в его голове. Воображаемые враги могут иметь любое происхождение - от ЦРУ до самого Сатаны. Параноики часто поддаются и буйному помешательству, соблюдая множество предосторожностей во время охоты, чтобы не позволить врагам "использовать добычу в своих целях". Также они ищут скрытый смысл в любом комментарии или вопросе. Подобные подозрения затрагивают даже их потомков и рабов, подчинённых Винкулумом, - в конце концов, они могут только притворяться лояльными!

Эффект: Параноик испытывает трудности с любым социальным взаимодействием, поскольку он рефлекторно подозревает любого из окружающих. Персонаж, страдающий паранойей, автоматически получает штраф -2 ко всем Социальным проверкам. Он никому не верит и за всеми следит, даже за близкими друзьями и собственной семьёй. Малейшая причина для подозрений может спровоцировать проверку Решительности + Самообладания с целью сохранить над собой контроль (всё с тем же штрафом -2). Провал означает, что персонаж избегает подозреваемого или атакует его. Вдобавок любой повод для подозрений со стороны Сородича может спровоцировать проверку на безумие, при котором уровень кажущейся "угрозы" параноику определяет количество успехов, которые необходимо набрать. Обыкновенный повод заподозрить, что кто-то знает о деятельности персонажа, может потребовать всего одного успеха в проверке на безумие. Встреча с незнакомцем в собственном убежище может потребовать все пять.

Фетиш могущества (только умер.): Хотя Сородичи высоко ценят свои сверхъестественные способности, их Дисциплины и необходимость расходувать Витэ напоминает им о своём проклятом состоянии. Некоторые Сородичи связывают своё могущество с определённым предметом и всеми силами стараются защитить его. Другие просто привязывают к фетишам представления о предметах, приносящих удачу. Какой бы ни была причина этого отклонения, персонаж искренне верит, что он не может использовать свои сверхъестественные способности без помощи особого предмета. К примеру, в швейцарском фольклоре вампиры, носящие название Альпов, полностью утрачивают свою силу, лишившись шляпы. Персонаж, страдающий от этого отклонения, может верить, что он не может использовать свои вампирические способности без платья, в котором он получил Обращение, счастливого браслета или другого важного для него предмета.

Эффект: Любая попытка использовать Витэ или Дисциплины без этого предмета понижает любые активные проверки на три очка.

Кровавый анимизм (только умер.): От этого отклонения могут страдать только Сородичи. Оно возникает вследствие фундаментального чувства вины, которое большинство вампиров чувствует при питании смертными. Такие Сородичи верят, что вместе с кровью жертвы они забирают часть её разума или души. В течение нескольких часов после кормления они слышат в своей голове голос жертвы, укоряющий их, молящий о пощаде или требующий чего-либо. Вампир даже может вспоминать ложные события из жизни жертвы, порождённые его подсознанием, однако кажущиеся совершенно реальными. Слабовольные или поддающиеся чувству вины Сородичи могут даже действовать от имени своих жертв. Когда вампир, страдающий этим заболеванием,

питается смертным, игрок проходит проверку Интеллекта + Самообладания. Если проверка успешна, воображаемый голос и воспоминания жертвы терзают вампира в течение сцены, однако в целом вампир может действовать адекватно. Если проверка проваливается, образы в сознании персонажа оказываются настолько яркими, что личность жертвы может повлиять на поступки вампира. Так, разозлённая жертва может повредить ему - хотя вампир может ослабить этот эффект, сделав что-нибудь, что, по его представлениям, должно прийти жертве по душе. Если игрок не может отыграть влияние жертвы на личность вампира, контроль над персонажем может на какое-то время перейти к Рассказчику. Игрок автоматически возвращает управление над персонажем с восходом солнца.

Какие бы муки ни вызвал кровавый анимизм, он демонстрирует, насколько сильна роль этого отклонения в восстановлении психики от стресса и чувства вины. Пока голос жертвы звучит в голове персонажа, она не мертва окончательно - во всяком случае, для самого вампира, - что вынуждает Сородича понести соответствующее наказание.

Эффект: Кровавый анимизм приобретает особенно тяжёлые формы, когда вампир убивает жертву. В таком случае проверка Интеллекта + Самообладания проходит со штрафом -3. Провал означает, что ложная "личность" жертвы навсегда становится частью рассудка самого вампира. В стрессовой ситуации голос жертвы усиливается. Действия Сородича могут активно комментироваться в его голове. Дальнейший стресс может привести к множественному расстройству личности (см. выше), в ходе которого персонаж будет моделировать личности своих жертв. Даблери особенно дурно влияет на вампиров, страдающих от этого заболевания.

Шизофрения (тяж.; экстрем.; усиление Вокализации): Шизофрения - тяжелейшее из отклонений. Это расстройство рассудка приводит к галлюцинациям, маниям, резкой смене настроения, бреду или депрессии при столкновении с определёнными раздражителями. Вспышки насилия - не исключение. Жертва постоянно слышит странные звуки, рёв или голоса у себя в голове. Телеведущие и прохожие смотрят на неё и угрожают ей. Нередко к этому приплещается мания величия: шизофреник считает себя Иисусом, Наполеоном (нет, правда, такое случается) или президентом.

В отличие от более слабых отклонений, шизофрения имеет явную органическую причину - дефект в химическом составе мозга, который иногда вызывают у смертных наркотики. Стресс также играет большую роль в формировании вялотекущей шизофрении и её обострении. Обычно смертным в таких ситуациях помогают наркотики или психотерапевты, позволяющие справиться с кризисом (если это вообще возможно).

Шизофрения представляет достаточно большую проблему для отыгрыша. Игрок должен разработать целую череду маний, галлюцинаций и особенностей поведения, связанных с травмой, породившей этот психоз. При этом Рассказчик должен быть готов детально описывать эти галлюцинации в описаниях, касающихся игрока. Персонаж не знает, что реально, а что нет, а потому этого не должен знать и игрок. Игрок может догадаться, что когда телеведущий смотрит на персонажа и произносит: *"Твой Сир замысливает убить тебя. Лучшие убей его первым"* - то это галлюцинация. Однако когда он стоит на автобусной остановке, а кто-то из окружающих достаёт нож из-под пальто, догадаться, происходит ли это на самом деле, становится гораздо труднее....

Эффект: Персонаж, страдающий этим расстройством, опасен и непредсказуем. Вампир получает штраф -2 на все Социальные проверки и может вести себя агрессивно или жестоко по отношению к людям, которые задевают его больные места - открывают ему страшную правду или вступают с ним в горячий спор. Если игрок не хочет, чтобы персонаж убегал от таких людей или атаковал их, он должен пройти успешную проверку Решительности + Самообладания. Также игрок и Рассказчик должны обговорить, в каких условиях настроение персонажа начинает меняться и когда у него могут начаться галлюцинации. В этих условиях персонаж получает штраф -2 к проверкам сопротивления безумию и Ротшреку, поскольку разум вампира подвергается атаке воображаемых ужасов.

Кроме того, персонаж должен пережить глубокую травму или трагическое столкновение со сверхъестественным, чтобы получить такое тяжёлое отклонение. Его нельзя приобрести, провалив проверку Человечности, если только преступление, ставшее причиной этой проверки, не было по-настоящему бесчеловечным и тошнотворным.

Голконда и трансцендентность

Проклятие лежит на душе Сородича тяжким бременем. Вампиры не только лишены солнца, пищи и всех остальных радостей настоящей жизни, не только вынуждены вступить в Пляску Смерти без начала и конца, - но также, по мнению многих Сородичей, все они прокляты самим Господом. Но за что? Разве можно наказывать тысячи смертных из-за преступлений или ошибок единиц? Эта горькая тайна сформировала представление о проклятии вампиров как о страшной несправедливости.

Ланцеа Санктум дают привычный ортодоксальный ответ на эту загадку: начало всему - первородный грех. Всякий сын Адам и дочь Евы рождаются во грехе, а вся история человечества - не что иное как бездна жестокости, жадности, похоти и обмана. Любой смертный - женщина или мужчина - заслуживает в тысячи раз большего проклятия за грехи своих предков и за преступления, которые в которые они погружались ещё при жизни. И ни один смертный или Сородич не может обсуждать волю Всемогущего. Проклятые должны склонить голову и принять свою судьбу, назначенную им разгневанным Господом. Они заслужили своей Преисподней и должны гореть в очищающем пламени загробной жизни, должны терзаться внутренним Зверем, голодом и невыносимой скукой своего бессмертия.

Не всякий Сородич готов принять этот безрадостный катехизис. Некоторые даже отваживаются надеяться, что однажды им удастся избавиться от проклятия. Такие Сородичи верят, что они могут получить прощение Господа или надеются на более приземлённые способы избавления, рассчитывая получить его через самоконтроль, оккультизм, наркотики или альтернативные учения. Множество соблазнительных слухов, распространяющихся в обществе Проклятых, повествуют о вампирах, которые стали смертными или полностью подчинили себе Зверя. Старейшины насмеются над такими историями... и всё же слушают их.

Среди подобных легенд наибольшее распространение получила концепция мистического состояния, именуемого Голконда. Происхождение этого термина и загадочно, и очевидно. Голконда - название индийского города, в котором тысячи лет назад добывали алмазы. В дальнейшем это название стали использовать для обозначения чего-то далёкого и недостижимого, но несказанно ценного... Вполне подходящее название для мистической трансцендентности, о которой так часто говорится в мифах Сородичей.



Ковенанты о Голконде

Взгляды на миф о Голконде разнятся от вампира к вампиру, однако Рассказчики могут использовать приведённые ниже мнения как образцы типичного мнения ковенантов по этому вопросу.

Картианцы: Детские сказки вроде Голконды созданы для того, чтобы отвлекать Сородичей от проблем на политической арене.

Колдовской Круг: Голконда может оказаться вполне реальной. Впрочем, мы не претендуем на знание истины.

Инвиктус: Голконда – красивая сказка для слабовольных и слабоумных. Такого благословенного состояния просто не может существовать. Тот, кто считает его правдоподобным, заслуживает осмеяния.

Ланцеа Санктум: В лучшем случае это жестокое заблуждение, в худшем - чудовищная ересь. Такие истории уводят Сородичей от понимания своего места в божественном плане.

Ордо Дракул: Зачем беспокоиться о Голконде, когда трансцендентность может открыть для Сородича больше возможностей, чем доступно любому вампиру, вместо того чтобы лишать того, что у него уже есть.



Природа Голконды

Согласно преданиям, вампир, достигший Голконды, побеждает своего Зверя или иначе дарит покой своей вечной душе. Такие Сородичи не страдают от непрерывных позывов ярости или голода. Они больше не нуждаются в крови - во всяком случае, в таком количестве. Такие духовные мастера не утрачивают своих сверхъестественных сил. В сущности, они могут достичь ещё больших высот в мистических искусствах, ничуть не нуждаясь в Витэ других Сородичей, которое требуется сильнейшим из Проклятых. Они выходят из Пляски Смерти. Они беспрепятственно странствуют по глухотам, и оборотни преклоняются перед ними. Они невидимо перемещаются по городам Сородичей, и другие вампиры не узнают их, поскольку Господь даровал им своё прощение и благословение.

Безусловно, никто не может утверждать, что встречал Сородича, получившего искупление. Как и любые городские легенды, такие истории всегда доходят из вторых или третьих рук - и это в лучшем случае. Обычно это рассказывает какой-нибудь Сородич из другого домена, утверждающий, будто друг его Сира встречал Сородича, который творил чудеса и рассказывал о Голконде - что-нибудь в таком духе. В редких случаях Сородичи заявляют, что они сами добились благословения и теперь готовы учить этому других вампиров. Старейшины всегда смотрят на этих самопровозглашённых гуру как на шарлатанов, ищущих личную выгоду... по крайней мере, они заявляют, что якобы так считают.

Предания о Голконде описывают множество способов обрести искупление. Циники иногда обращают внимание окружающих, что подобные методы всегда склонны отражать мистические представления, популярные в жизни рассказчика. Старые вампиры, описывая Голконду, делают особый акцент на важности молитв, причастий и паломничеств в святые места, испытаний решительности и веры и даже физического аскетизма - поста, самобичевания и тому подобного - для получения божественного прозрения. В Эпоху Просвещения во главу угла этих историй были поставлены философия и самоконтроль. В 19-ом веке в них стали вливаться восточные элементы наподобие медитаций и парадоксальных загадок. В 20-ом столетии они носили уже псевдонаучный характер и повествовали о наркотиках (или магии), успокаивающих Зверя, о периодах самокопания под руководством наставника, который подозрительно напоминал психоаналитика.

Однако большинство этих историй сходятся в том, что Сородич, желающий обрести Голконду, должен вести существование, полное незамутнённой добродетели и человечности. Он должен питаться лишь для того, чтобы поддерживать своё существование, и не должен причинять вреда смертным или Сородичам. Он должен изо всех сил бороться с безумием, не позволяя Зверю получить над собой даже минутный контроль. А самое главное, он должен искупить все свои грехи. Если нельзя восполнить утрату, нанесённую жертве, он должен сделать что-либо, что сможет помочь семье жертвы, обществу или всему человечеству. Лишь тогда он получит шанс получить прощение от Всевышнего. На этот поиск могут уйти годы, десятилетия или даже столетия.

Также в большинстве историй говорится, что Сородич не может обрести Голконду без посторонней помощи. Ему нужен учитель, способный провести его по истинному пути, желательно - другой Сородич, уже достигший благословенного состояния. Такие духовные мастера скрываются от посторонних глаз, однако решительный Сородич сможет найти одного из них... или, возможно, такой учитель мистическим образом узнает о

готовом ученике и найдёт его сам. В некоторых историях повествуется о Сородичах, столкнувшихся на пути к Голконде с другими ищущими. Такой Сородич должен пройти череду уроков, каждый из которых труднее предыдущего, и с обретением мудрости он сможет обучать других новичков.

По завершении этих долгих поисков вампир получает мистическое видение, именуемое Предвкушением. Может быть, это наставник подвергает ученика последнему духовному испытанию, или, может, сам ученик погружается в это состояние для того, чтобы проверить себя. Возможно даже, что Предвкушение заставит вампира врасплох. В таком состоянии Сородич встречает Бога, Зверя или собственную душу. Как всегда, в разных историях об этом рассказывается по-разному.

Видение оканчивается судом над душой вампира. Не всякий способен выжить после такого суда. Поражение может лишить его рассудка или оставить в отчаянии из-за потери единственного шанса избавиться от проклятия. Все легенды сходятся в том, что вампир испытывает Предвкушение только единожды. Он никогда не получит второго шанса. Но если вампир выдерживает это испытание, его ждёт просветление и освобождение от проклятия не-жизни.

Руководство по ведению поиска

Мы сознательно избегаем подробностей при описании Голконды и её обретения. Подобное состояние по своему определению превозносит вампира над правилами, управляющими стандартным существованием Проклятых. Если бы мы привязали состояние мистической трансцендентности к проверкам и показателям характеристик, это бы обесценило всю идею. И всё же мы можем предложить общие принципы, позволяющие ввести поиск Голконды в хронику, если, конечно, вы вообще захотите включать её в игру. Если хотите, можете заявить, что все эти зубоскалы оказались правы и Голконда - не более чем красивая сказка.

Прежде всего персонаж должен узнать о Голконде. Истории о благословенном состоянии нельзя назвать слишком редкими или намеренно замалчиваемыми (во всяком случае, в большинстве городов), однако они выходят за рамки повседневного общения Проклятых. Прежде чем персонаж начнёт поиск Голконды, он должен услышать о ней одну-две истории.

Если он заинтересуется преданиями об избавлении от проклятья, ему понадобится дополнительная информация. В ходе её поиска он столкнётся с другими Сородичами, которые могут и не признавать подобных историй, что в конечном итоге может привести к насмешкам со стороны Гарпий. По мере того как персонаж узнаёт всё больше, он понимает, что нападки на его репутацию - далеко не самая большая опасность, с которой ему придётся столкнуться во время поиска. Не всякий вообще выживает на пути к Голконде. Также он узнаёт, что поиск может занять долгие, долгие годы. Как Рассказчик вы должны дать понять своим игрокам, что если их персонажи примутся за поиск Голконды, то они создадут продолжительное ответвление сюжета, если и вовсе не направят хронику в принципиально иную сторону. Избавление от проклятия - эпическая история, которую попросту невозможно рассказать коротко.

В начале поиска у персонажа нет на руках ничего, кроме слухов, которыми он может руководствоваться. Он не знает, действительно ли существует Голконда, как не знает и того, сумеет ли он обрести это состояние. Ему придётся положиться на свою веру и следовать собственной интуиции и суждениям, чтобы увидеть истину в череде загадок, которые будут попадаться ему на пути. Как Рассказчик вы должны придать этим загадкам форму слухов и тайн. Некоторые из них могут противоречить друг другу или являться простой болтовнёй на оккультные темы. Персонаж может попытаться проследить истоки той или иной истории, расспрашивая других, откуда они её слышали. При должном везении, мастерстве и настойчивости он может найти Сородича, который утверждает, что лично встречал вампира, который предположительно обрёл Голконду, и что он помнит

некую тайну или притчу, которую тот рассказывал. Другая история может привести к загадочному мистическому трактату, написанному кем-то, кто заявлял, что владеет секретом, или ко встрече с другим ищущим, который полагается на собственные представления и исследования. Отслеживание источника той или иной истории неизбежно сопряжено с путешествиями - со всеми опасностями, которые ждут Сородичей во время скитаний.

Вскоре вампир понимает важность раскаяния и искупления. Чем тяжелее его грехи, тем большую епитимию он должен понести. Легенды и слухи могут описывать некоторые способы искупления этих грехов, однако в сущности этот момент открывает для персонажа (и игрока) возможность постичь саму природу и пределы раскаяния. Как можно загладить вину перед мёртвыми? Как компенсировать то, чего уже не вернуть? Может ли вампир вообще добиваться прощения в форме Окончательной Смерти?

Кроме того, в ходе поиска персонаж должен стремиться защищать тех, кто слабее его, и пытаться принести хоть немного света в Мир Тьмы. Свои усилия он прикладывает от лица всех Сородичей. Если воспользоваться библейской метафорой, поступок Лонгина, укрепивший веру других людей, обрёл его самого на проклятие. Само собой, всякий Сородич, ищущий избавления от проклятия не-жизни, должен продемонстрировать понимание важности своего бремени. Это должно быть неизбежно сопряжено с высокой Человечностью (или её восстановлением), следованием любой, даже самой малейшей возможности использовать свою Добродетель, борьбой с безумием и Пороком, когда бы эти нечестивые силы ни восставали против своего носителя. Беспорядочное питание, использование своих способностей для манипулирования смертными и жестокие заговоры Пляски Смерти становятся для такого вампира настоящей анафемой.

Если персонажу удаётся всюду проявлять воздержание, благородство и добродетельное поведение в течение многих историй, он становится готов к следующей ступени своего поиска. Теперь он может найти учителя - или учитель может найти его. Этот наставник будет испытывать волю, мудрость и нравственность кандидата моральными затруднениями, загадками, необычными поручениями и опасными миссиями. Если вампир не готов рискнуть телом и душой ради искупления, то он не жаждет прощения по-настоящему и не заслуживает его. Иногда в качестве испытания наставник может поручить ему обучение другого Сородича и помощь в начале его поиска. Кульминацией хроники становится Предвкушение, которое начинает испытывать персонаж. Чтобы быть к нему готовым, вампир должен обладать по меньшей мере 7 уровнем Человечности. Другие характеристики не имеют значения. Вы как Рассказчик сами определяете, в чём проявляется Предвкушение. Это может быть ритуал, загадка или безопасная - на первый взгляд - задача, которая, тем не менее, обладает своей метафорической тяжестью. Это может быть просто грёза, являющаяся к спящему персонажу. Следуйте тому, что подсказывает ваше собственное представление о мистических переживаниях.

Используйте Предвкушение, чтобы отразить личность вампира и основные конфликты и темы, имевшие для него важность в ходе всей хроники. Потенциальными темами Предвкушения могут быть величайшие проявления ненависти персонажа, его страдания или страх, сильнейший Порок, его желание снова стать смертным или вершить правосудие над Сородичами и преступлениями всей их расы. Переживание персонажа должно быть нравственным. Не используйте ситуаций, которые требуют проверки. Пользуйтесь лёгкими намёками и ссылками на события прошлого, чтобы помочь персонажу пройти это испытание. В конце концов, персонаж - не мастер духовных практик, способный достичь просветления без малейших усилий. Предвкушение должно быть тяжёлым и даже страшным, однако играйте по-честному - игрок заслуживает шанса пройти это испытание.

Если персонаж потерпел неудачу, всё кончено. Поиск завершается, и персонаж больше никогда не сможет вступить на этот путь. Он может остаться глубоко человеческим

вампиром, однако он никогда не получит возможности обрести искупление. Возможно, он сможет с этим смириться. Возможно, нет.

Если персонаж проходит испытание и обретает Голконду... вам придётся решить, чем на самом деле является это легендарное состояние. Опять же, мы можем только предлагать некоторые идеи, которые вы можете принять или отбросить как неподходящие.

Самая простая из этих идей - персонаж становится смертным. Он побеждает проклятье Реквиема, и больше оно его не беспокоит. Сородичи, помогавшие ему на пути к Голконде, попросту не смогли пройти своё Предвкушение или ещё не отважились на последнее испытание, решив ждать своего часа в наставлении других Проклятых.

Более сложная версия предполагает, что персонаж остаётся вампиром, однако освобождается от ограничений проклятия. Он не подвержен безумию. Зверь больше не подталкивает его на преступления, и хотя он способен на грех, это может произойти только по его воле - а не из-за провала в той или иной проверке. Достигнув Голконды, он всё ещё нуждается в Витэ, однако он не рискует забрать слишком много крови просто из-за желаний Зверя.

Кроме того, персонажу больше не нужно пить столько крови, сколько требовалось раньше. Он тратит одно очко Витэ в неделю, а не за каждую ночь (хотя игрок по-прежнему должен вкладывать Витэ в лечение, укрепление Физических Атрибутов и активацию ритуалов Круака или других Дисциплин, зависящих от крови). Но самое главное, повышение Силы Крови больше не приводит к требованию всё более сильной крови. Его ограничения в питании соответствуют ополовиненному значению Силы Крови. И если даже это покажется ему слишком тяжёлым, он может по собственной воле понижать Силу Крови до уровня, на котором он сможет питаться одними животными. Впрочем, повышать Силу Крови он сможет только обычными средствами.

Все эти преимущества сохраняются до тех пор, пока вампир следит, чтобы его Человечность оставалась на высоком уровне. Как только его Человечность по какой-либо причине упадёт ниже 7, он лишается своего благословения, утрачивает преимущества Голконды и больше никогда не сможет её обрести.

Другие способы превращения в смертного

В обществе Проклятых ходят слухи и о вампирах, сумевших стать смертными при помощи средств, отличных от достижения Голконды. Некоторые из этих историй отчаянно сентиментальны. Они повествуют о Проклятых, ставших смертными благодаря искренней любви к человеку; благодаря чудесам, сотворённым для них исключительно набожными смертными женщинами или мужчинами или даже священными реликвиями; благодаря самопожертвованию ради других - якобы такие вампиры становятся смертными, как только пресекается их не-жизнь. Большинство Сородичей смотрят на эти истории с откровенным цинизмом. Опять же, искренняя любовь, абсолютная вера и самоотверженное поведение временами имеют место в обществе Проклятых (что порой только усиливает их проклятие).

Но куда более странные и пугающие истории повествуют о Сородичах, ставших смертными после уничтожения Сиров, Сиров своих Сиров и Сиров Сиров их Сиров, нередко обретая избавления с помощью диаблери или поглощения части их праха. В других историях говорится о великих духах, дарующих возвращение к смертной жизни за страшную цену, или благословенных артефактах, способных избавить Сородича от проклятия не-жизни.

Как и в случае с Голкондой, ни один известный Сородич не сталкивался с такой трансформацией лично. Легенды всегда сомнительны и туманны. Рассказчик должен сам решить, может ли хоть одна из них оказаться правдивой.

Другие формы трансцендентности

Другая разновидность таких легенд затрагивает мистические пути, благодаря которым Сородичи могут получить силу, которой лишены другие вампиры, или избавиться от ограничений не-жизни. Как и в других случаях со сверхъестественными материями, с которыми ни один из известных Сородичей не сталкивался лично, эти истории носят столь неопределённый характер, что часто бывает трудно даже догадаться, может ли что-то из этого быть правдой.

Наиболее правдоподобные слухи касаются происхождения новых Дисциплин. Эрудированные Сородичи соглашаются с тем, что в мире существует гораздо большее число Дисциплин, отличных от тех привычных способностей, которые известны пяти кланам (как описано во **Второй главе**). Редкие, малоизвестные Дисциплины чаще всего разрабатываются и используются уникальными родословными, ответвляющимися от кланов. Одна из распространённых теорий относит возникновение новых Дисциплин к мистическому влиянию других обитателей Мира Тьмы, таких как оборотни и маги. (Больше информации по Дисциплинам и родословным можно найти в **Приложении I**).

В других историях повествуется о вампирах, отдавших душу самому Дьяволу ради получения исключительного могущества. В таких историях утверждается, что демоны могут учить Сородичей колдовству, наделять необычными силами (ещё одно популярное объяснение возникновению новых Дисциплин) и избавлять вампиров от безумия, пагубного эффекта солнечного света и других аспектов проклятия. Лидеры Ланцеа Санктум слушают эти истории с огромным осуждением. Они настаивают, что ни один Проклятый не может получить выгоды от сделки с демонами. Инквизиторы Ланцеа Санктум всегда готовы выследить и вершить правосудие над вампирами, осмеливающимися получить второе проклятие.

Сила может расти и с возрастом. Вампиры знают, что сама их раса насчитывает не одно тысячелетие, однако Сородичи, Обращённые более пятисот или даже тысячи лет назад, исчезают со сцены и становятся легендами. Безусловно, многие из них встречают Окончательную Смерть, однако что происходит с теми, кто выживает? Возможно, что они все до единого поддались Зверю или проводят тысячелетия в торпоре. Разумеется, такая долгая спячка неизбежно понизит силу их крови до уровня, близкого неонатам, однако... Сородичи просто не знают, как это происходит на самом деле. Редкие изверги наподобие Нечисти предполагают, что некоторые старейшины находят способ избежать жажды всё более сильной крови и медленно утрачивают остатки человеческого в своей душе, превращаясь во что-то принципиально иное, существ, охотящихся на Сородичей так же, как сами Сородичи охотятся на смертных.

Мало кто из вампиров готов признать, что им хотелось бы стать подобными монстрами среди монстров. Однако втайне многие старые (и не только старые) Сородичи прислушиваются к этим слухам, надеясь достигнуть запретного превращения во что-то гораздо более сильное и ужасающее - и куда менее ограниченное. В конце концов, Проклятые всегда были друг другу врагами. Они проводят свой Реквием, пытаясь научиться быть волками. В конце концов, сколько бы вампиры ни говорили о том, как они ненавидят своё проклятие, мало кто среди них готов примириться с мыслью, что другие обитатели ночи рассматривают их как добычу, которой можно питаться безо всяких усилий.

Статус в Пляске Смерти

Правь – или править будут тобой. Уважение, которое каждый вампир может снискать в обществе других Сородичей, становится средством измерения его амбиций, влияния и могущества. Силу этого уважения и признания в коллективе Проклятых отражает Преимущество *Статус*, описанное во **Второй главе (см. стр. 131-135)**. Тем не менее, статус – понятие изменчивое. Как только игра начинается, действия персонажа (и реакция со стороны окружающих) начинают воздействовать на его положение в той же

степени, что и расход очков опыта. Этот круговорот уважения и влияния становится одним из самых ярких проявлений Пляски Смерти.

В любой продолжительной хронике Статус играет роль ключевого критерия, позволяющего оценить положение, репутацию и уважение, которым персонаж пользуется в обществе Проклятых. Как уже было описано во **Второй главе**, Статус может принимать различные формы, однако прежде всего речь идёт о Статусе в Клане, в Городе и в Ковенанте. Данные Преимущества определяют известность и репутацию протагониста во всём коллективе Сородичей. Обладатели чрезвычайно высокого Статуса зачастую бывают настолько известны, что большинство вампиров, интересующихся современным обществом Проклятых, знают их имена даже в том случае, если те обитают в других доменах.

Однако Статус нельзя рассматривать как тупой инструмент с прямолинейным принципом действия. Это скальпель, который следует применять с умом. Достаточно надавить на него слишком сильно, и этот инструмент сломается. Если персонаж использует Статус из ночи в ночь, стараясь открывать с его помощью все социальные двери, скорее всего, он очень скоро станет известен как грубиян, недостойный своего положения. В то же самое время, если Сородич не в состоянии добиться почтения со стороны других Проклятых, его Статус постепенно снижается. Высокое положение можно сравнить с мантией правителя, которая требует постоянного ухода. Обладатели высокого Статуса должны постоянно защищать его от своих подчинённых, стараясь при этом не упасть в глазах столь же влиятельных или даже более могущественных вампиров.

Данный раздел подробно описывает системы, позволяющие оперировать Статусом в ходе игры. Тем не менее, следует помнить, что лишь игроки, Рассказчики и сюжет игры обеспечивают нижеприведённые системы необходимым контекстом. Двое Сородичей с одинаковым уровнем Статуса могут быть диаметрально противоположны по своим образам. Местная знаменитость, возводящая свою родословную к самому Князю, и агитатор из числа отстранившихся, проявивший свою эффективность в боях, могут обладать одинаковым Городским Статусом 2, однако оба получают разные отзывы со стороны окружающих. Равным образом, высокий Статус не означает, что данный вампир чем-то “лучше” окружающих его Сородичей. Просто он пользуется большим уважением в определённой группе – не больше и не меньше.

Статус оказывает огромное влияние на отношения Сородича со своими товарищами по клану или ковенанту, однако следует помнить, что каждая фракция обладает своими стандартами и своим представлением о том, как должен вести себя лидер. Так, представители Ордо Дракул прежде всего обращают внимание на стремление вампира к исследованию всевозможных мистических феноменов, что наделяет учёных и экспериментаторов особым почётом в их обществе. Колдовской Круг всегда делал акцент на духовной природе Проклятых и отводил самые важные роли фанатичным жрицам Праматери. Вентру всегда интересовались признаками временной власти, такими как политическое влияние, количество вассалов и объём материальных ресурсов. Таким образом, Статус в Клане и Статус в Ковенанте редко выходит за пределы означенных социальных групп. Мало кто среди Вентру почувствует уважение или хотя бы интерес к представителю клана Мехет, который славится среди своих товарищей хакерскими талантами.



Говоря о Статусе

“Статус” – внеигровой термин. Он отражает роль персонажа в глазах окружающих его вампиров, однако следует понимать, что ни один Сородич не станет описывать себя (или другого вампира) как обладателя “Статуса второго уровня”, и игрокам рекомендуется по возможности избегать использования таких терминов в речи. В описании Городского Статуса во **Второй главе** приведено несколько словосочетаний, позволяющих описать тот

или иной уровень этой характеристики в игре (**см. стр. 133**), однако игроки могут использовать и другие фразы. Ниже приведено несколько выражений, которые могут с лёгкостью использоваться как в самой игре, так и во внеигровом общении людьми, не желающими отвыкать от внутриигровых формулировок. В целом эти определения предназначены для завуалированной передачи игромеханических значений. В скобках приведены аналогичные способы передачи той же информации.

- Вампир добился признания (или “низкого положения, ранга”)
- Вампир известен в своих кругах (или “добился определённого положения, ранга”)
- Вампира ценят в определённых кругах (или “этот вампир добился завидной должности, занял видное место”)
- Вампир снискал уважение окружающих (или “добился высокого положения, ранга”)
- Окружающие преклоняются перед этим Сородичем (или “этот вампир добился выдающегося статуса или ранга”)

Например: Для того, чтобы подчеркнуть статус Сородича, можно сказать, что “Уильям Скотт добился признания в клане Гангрел”, “Диллон Рэдли снискал уважение в лондонском домене” или “Местные члены Инвиктус ни перед кем так не преклоняются, как перед Джошуа Масгроув”.



Перед игрой

Как уже было сказано во **Второй главе**, игроки, желающие принять участие в запланированной хронике, не могут приписать своим персонажам более двух уровней Статуса в Клане, Городе или Ковенанте. И даже это значение допускается только в том случае, если образ нового персонажа соответствует занимаемому им положению в городе или означенной фракции. Как только игра начинается, персонаж может повышать свой Статус в Клане или Ковенанте до более высоких уровней путём вложения очков опыта (разумеется, если это одобряет Рассказчик).

Вместе с тем, повышение Городского Статуса целиком зависит от действий самого персонажа и его взаимодействия с окружающими, как это объясняется ниже. Вложения очков опыта не требуется. Более того, игроки могут иметь в виду, что даже обладатель нулевого Статуса в Городе может приобрести первое очко в этой характеристике, просто получив официальное разрешение Князя остаться в его домене.

Рассказчики, создающие новый домен для игры, должны использовать приведённую здесь систему Городского Статуса для формирования иерархии Проклятых. Князь получает 4 уровень Городского Статуса, а трое первых Патриархов начинают с Городским Статусом 3. Также Князь может выбрать себе советников из числа городского Примогена. Первые три советника получают Городской Статус 2. В соответствии с описанием, представленным на **стр. 287**, Князь может наделить бесплатным первым очком Городского Статуса всех, кого он признаёт обитателем своего домена. Нет никакой нужды вкладывать очки опыта или Преимущества для получения этого стартового уровня, хотя Рассказчик вполне может испытать персонажа на его право обладать этим Статусом. Если поведение игрока подтачивает репутацию его персонажа, Рассказчик может отобрать очки Статуса, даже не возмещая потраченного на них опыта.

Подобное распределение Городского Статуса касается даже тех персонажей, которые только недавно появились в домене или, напротив, всё время держались в тени подальше от общества остальных вампиров.

Тем не менее, при создании городской иерархии Рассказчику следует подходить к распределению Городского Статуса с особым вниманием. Необходимо сразу определить точный центр этой иерархии, по сравнению с которым и будет определяться Статус обитателей домена. Иными словами, Сородич, изгнанный из родного домена, не сможет

просто сбежать в ближайший город и объявить себя Князем, пока не добьётся признания в своём новом домене.

В тех редких случаях, когда домен оказывается без Князя (или другой руководящей должности) уже в ходе игры, и ситуация не изменяется в течение года, первый же вампир, который добивается статуса городского правителя, получает соответствующее количество бесплатных очков. В этом случае вампир должен продержаться на троне по меньшей мере 30 ночей подряд. Если ему это удаётся, он получает Городской Статус 4 сразу по окончании этого периода. Как уже упоминалось выше, первые три Патриарха, добившиеся признания при новом правителе, получают Городской Статус 3. Первые два Примогена, названные Князем, получают Городской Статус 2.

Статус других вампиров

Сородичи – глубоко социальные хищники; большинство из них борются за влияние с момента своего Обращения до Окончательной Смерти. Однако знание собственного положения бесполезно, если вампир не может ничего сказать о том, каким уважением пользуются окружающие.

Легче всего социальное положение других вампиров определяется через отыгрыш и взаимодействие с окружающими Сородичами. Тем не менее, многие Проклятые уделяют немало внимания слухам и сплетням, окружающим того или иного Сородича. Поэтому, когда один вампир встречает другого, первый может инициировать пассивную проверку на Интеллект + Оккультизм в попытке припомнить, слышал ли он о своём собеседнике в каком-либо контексте. Попытки вспомнить Городской Статус, Клановый Статус или Статус в Ковенанте требуют отдельного действия.

Эта проверка может состояться только в том случае, если игрок распознал личность своего собеседника. Разумеется, если собеседник сам представляется персонажу, тот получает возможность сделать эту проверку, хотя с той же целью он может и подслушать имя этого Проклятого в беседах других вампиров. Если персонаж не в состоянии идентифицировать своего собеседника, он утрачивает возможность пройти означенную проверку. Если же собеседник называет себя чужим именем, проверка может определить только Статус его фальшивой личности.

В случае с определением Городского Статуса персонажей, прибывших из другого домена, игроки могут попытаться узнать только их Статус в *данном* городе, а не известность, которой гости домена пользуются у себя на родине. Со своей стороны, при попытке определить Статус местных вампиров путешественники получают штраф, равный тому, который накладывается на их собственный Городской Статус (см. ниже).

В случае с определением Статуса в Клане и Ковенанте проверка возможна только в том случае, если персонаж состоит в той же фракции и обладает в ней каким-либо Статусом.

Провал: Наблюдателю не удаётся понять, кто перед ним. Он не может повторить неудавшуюся попытку определить тот же тип Статуса, пока не пройдёт один полный час.

Успех: Наблюдатель определяет положение собеседника (игрок узнаёт уровень Статуса другого вампира). Если у собеседника ещё нет Статуса в данной категории, наблюдатель автоматически вспоминает, чем это вызвано. Его собеседник мог просто не заработать никакой репутации в городе, клане или ковенанте, а мог и потерять её. В последнем случае игрок знает только о самом факте смещения этого вампира с занимаемой должности, однако не может сказать, по каким причинам его собеседник потерял Статус, если только эта потеря не стала последствием кровавой охоты.

Статус и путешествия

Большинство Сородичей отличаются редкой территориальностью – не в последнюю очередь потому, что их репутация и привелегии производят должный эффект только в родных краях. Тем не менее, члены различных кланов и ковенантов стараются

поддерживать связь со своими товарищами в других доменах, а потому влиятельный Князь, оказавшийся за границей, всё равно будет пользоваться уважением других Сородичей.

Вне зависимости от расстояния, на которое путешествует Сородич, его Статус в Клане и Ковенанте остаётся без изменений. Кардинал Ланцеа Санктум, навестивший соседний домен, будет обладать куда большим авторитетом, чем приходской священник. Другое дело, что он может и не обладать достаточным доступом к местным ресурсам, чтобы претворить в жизнь свои замыслы, а потому уважение к местным законам требуется даже от самых влиятельных Проклятых, оказавшихся за пределами своего домена.

Городской Статус привязан к местности несоизмеримо сильнее. Такая специфика делает его особенно эффективным инструментом для социальных взаимодействий в родном домене, однако она же практически обесценивает эту характеристику во время путешествия.

Персонажи, покинувшие родной город, не обладают подлинным Городским Статусом. Вместо этого они получают Статус, основанный на их репутации в родном домене за вычетом расстояния, на которое они путешествуют. Итоговое значение Городского Статуса в этом случае равно его Городскому Статусу в родном домене со следующими модификаторами:

Местонахождение персонажа	Модификатор
В родном регионе, но за пределами города	-1
В родной стране, но за пределами региона	-2
За рубежом	-3

Эти штрафы накладываются на Городской Статус вампира сразу по выходу за пределы родного города. Статус путешественника не включает каких-либо бонусов за участие в доминирующем клане или господствующем ковенанте (как в родном, так и в новом домене). Если персонаж стал объектом кровавой охоты в родном городе, его Городской Статус падает до нуля (в обоих доменах). Кроме того, Городской Статус путешественника не может превышать 3. Вышеупомянутые штрафы накладываются на любые попытки вампира определить Статус обитателей посещаемой области (см. “Статус других вампиров”).

Городской Статус путешественника не предоставляет ему никаких особых полномочий или привилегий, а потому не может использоваться в качестве “социального инструмента”, в отличие от настоящего Городского Статуса, описанного на **стр. 135**. Вместо этого он отражает степень уважения, которую вселяет репутация Проклятого в сердца обитателей других доменов.

Путешественники почти не подвержены изменениям в Городском Статусе, когда находятся в чужом домене. Худшее, что с ними может сделать Князь или Гарпия, - это лишить новоприбывшего Сородича того Городского Статуса, которым он обладает в их домене. Это никак не влияет на Городской Статус путешественника в его родном городе. Даже эффекты кровавой охоты действуют только в первоначальной области. Князь или Гарпия могут послать в родной домен путешественника известие о его деяниях, заслуживающих кары или восхваления, однако итоговое понижение или повышение Городского Статуса путешественника зависит уже от официальных властей в его родном городе.

Ни один Князь не может просто так отказать в признании путешественнику, обладающему Городским Статусом 1 или выше. Разумеется, правитель домена способен использовать свои силы для понижения Городского Статуса такого путешественника до 1, после чего прогнать того из домена, отобрав тем самым последнее (по умолчанию - бесплатное) очко Статуса. Основными жертвами такого приёма становятся путешественники, прибывшие в город со Статусом 1 и получившие от Князя отказ принять их в своём домене. Попытка подорвать Статус более известных Сородичей

требует больших усилий, причём зачастую совместных: как правило, Князю приходится организовать серию публичных выговоров и оскорблений, направленных на унижение такого Сородича (влияние Князя и Гарпий на Статус описано на **стр. 286**).

Если персонаж решает остаться в новом домене, его временный Статус превращается в полноценный. Тем не менее, он утрачивает свой первоначальный Статус в прежнем домене (хотя он всегда может вернуться туда в качестве посетителя). Существует только один домен, который Сородичи могут считать родным.

Изменение Статуса в Клане и Ковенанте

Статус в Клане и Ковенанте повышается с расходом очков опыта, однако каждое такое повышение должно быть согласовано с Рассказчиком. В любой игре необходимо установить пределы на Статус тех или иных Сородичей. В обратном случае каждый предствитель Инвиктус в вашей игре сможет обладать Статусом в Ковенанте 5. Персонаж должен продемонстрировать свою верность клану или ковенанту, чтобы достичь высокого положения в соответствующем коллективе. Ниже приведена достаточно очевидная, но проверенная таблица, позволяющая регулировать подобные вопросы; она функционирует по тем же правилам, что и таблица Городского Статуса, представленная на **стр. 290**.

Статус	Деяния
•••••	Активные попытки выдвинуть клан или ковенант на лидирующую позицию или даже господство в домене
••••	Установление чёткой цели для клана или ковенанта, а также управление участниками фракции с целью достичь этой цели в максимально короткий срок
•••	Проектирование планов или удаление препятствий, помогающих клану или ковенанту продвинуться к лидерской позиции; служение клану или ковенанту с большим рвением, нежели требуется от вампира, занимающего подобную должность
••	Признание лидеров клана или ковенанта и повиновение их указам; пропаганда лояльности клану или ковенанту среди товарищей
•	Регулярное посещение собраний; активное участие в регулярных мероприятиях

Понижение Статуса в Клане или Ковенанте

Удаление очков Статуса в Клане или Ковенанте происходит в том случае, когда достаточное количество членов фракции собираются вместе и выносят Сородичу свой приговор. Лишить Сородича очка в Статусе может только группа вампиров с суммарным значением соответствующего Преимущества (в означенном клане или ковенанте), которое по крайней мере в 20 раз превышает очки Статуса жертвы. Собравшиеся должны публично объявить, что они понижают осуждённого в Статусе. Как минимум пятеро из этих Сородичей должны обладать равным или большим Статусом в соответствующем Клане или Ковенанте, чем жертва перед понижением Статуса. Равным образом, Сородича невозможно обмануть или взять под контроль таким образом, чтобы он вошёл в число Сородичей, понижающих его собственный Статус. Это невозможно даже в случае применения Дисциплин, хотя использование взяток и других форм социального принуждения допустимо. Вампира нельзя лишить ещё одного очка Статуса в том же Клане или Ковенанте, пока не пройдёт хотя бы 90 ночей, даже если вторая группа “судей” полностью отличается от первой.

Объявление о понижении персонажа в Статусе должно быть доступным для всех членов клана или ковенанта. Как правило, в этом случае объявляется общий сбор, часто сопровождающийся распространением секретной информации среди участников фракции. Этой же цели может послужить санкционированная рассылка писем с заявлением о понижении статуса одного из участников коллектива.

Однако перед тем, как всё это вообще сможет произойти, Рассказчик и игроки, вовлечённые в процесс понижения Статуса, должны удостовериться в том, что персонаж действительно предал интересы своей фракции. Для удобства можно пользоваться следующей таблицей:

Статус	Деяния
.....	Непочтительное отношение к членам фракции, преднамеренная ложь или распространение неточной информации по отношению к обладателям равного статуса
....	Непочтительное отношение к членам фракции, преднамеренная ложь или распространение неточной информации по отношению к обладателям равного или большего статуса
...	Неумышленное воровство, предательство или вред по отношению к члену клана или ковенанта; случайное разглашение тайны собственной фракции
..	Умышленное воровство, предательство или вред по отношению к члену клана или ковенанта; случайное уничтожение члена собственной фракции
•	Сознательное предательство или уничтожение члена фракции; сознательное разглашение тайны клана или ковенанта

Пример: Почтенный Инквизитор Малачи уже не один год вызывал ропот среди других членов Ланцеа Санктум. Недавно в присутствии бунтарей из числа Картианцев он по неосмотрительности упомянул тайный план Ланцеа Санктум по проведению чисток в городе. Поскольку он обладает Статусом в Ковенанте 4 и совершил преступление против собственной фракции, посыльные и легаты теперь путешествуют из домена в домен, собирая поддержку внушительной группы Благословенных (суммарный Статус которых превышает 80 очков), включая пять знаменитых участников фракции (обладающих 4 или 5 очками Статуса в Ланцеа Санктум). Игроки обращаются к Рассказчику, обосновывая законность запланированного ими действия. Затем все важные члены фракции собираются вместе и выпускают указ, согласно которому Инквизитор Малачи согрешил против своей церкви, а потому получает выговор. Тем не менее, он всё ещё ценится в рядах Ланцеа Санктум (Статус Малачи теперь равен 3).

Изгнание из ковенанта

Из всех ключевых ковенантов Сородичей только два обладают поистине авторитарной структурой власти. А потому Инвиктус и Ланцеа Санктум выработали особый механизм для полного изгнания неугодных Сородичей из своих рядов. Изгнание немедленно лишает жертву всех очков Статуса, которыми она обладала ранее. Этот процесс работает аналогично понижению Статуса за тем исключением, что в этом случае группа должна обладать суммарным показателем Статуса, в 40 раз превышающим Статус жертвы, и обязана включать не менее 10 Сородичей, обладающих равным или большим показателем Статуса, нежели сама жертва. Изгнанный участник ковенанта теряет своё подлинное членство (**см. стр. 135**).

Картианское Движение, Колдовской Круг и Ордо Дракул не обладают подобными механизмами. Они могут понижать Статус неугодного Сородича по единице, пока не опустят его до нулевой отметки, однако они не способны сразу лишить его настоящего членства (если таковое существовало).

Изменение Городского Статуса

Городской Статус – самая непостоянная разновидность данного Преимущества. В начале игры персонажи могут иметь не более двух очков в этой характеристике. Тем не менее, в ходе истории она может меняться в соответствии с системой, описанной ниже. Повышение и понижение Городского Статуса происходит по воле нескольких ключевых

Сородичей города: Князя, официальной Гарпии, неофициальной Гарпии, назначенной Патриархами, и Смотрителя Элизиума. Другие официальные должности наподобие Цербера и Сенешаля не обладают достаточными полномочиями, чтобы влиять на Городской Статус других Сородичей. Кроме того, вампир может заработать Городской Статус (или удержать его на прежнем уровне), будучи членом ведущего клана или ковенанта в городе. Наконец, с течением времени очки Городского Статуса приобретают все Сородичи, поддерживающие активность в домене.

Власть имущие

В городе может существовать только несколько по-настоящему могущественных Сородичей. Таким образом, количество активных персонажей, поддерживающих высокие показатели Городского Статуса, жёстко ограничено. Только один Сородич в домене может обладать Городским Статусом 5. Как правило (но не всегда), таким Сородичем становится Князь домена. Аналогичным образом, в городе может быть не больше пяти Сородичей, обладающих Городским Статусом 4. Обычно эти позиции достаются Патриархам, лидерам ковенантов или Примогену. Если в городе уже существует максимальное число таких Сородичей, всякому, кто претендует на Статус 4 уровня, необходимо понизить Статус одного из таких Сородичей, прежде чем он вообще получит возможность занять его место.

Эти ограничения не влияют на Проклятых, получивших временный прирост Городского Статуса благодаря бонусам за господство их клана или ковенанта в домене (**см. стр. 291**). Таким образом, Сородичи с Городским Статусом 2, получившие два дополнительных очка за доминирование своего клана в городе, не считаются участниками ограниченной клики вампиров, которым дозволено обладать Городским Статусом 4. Равным образом, они не должны смещать кого-либо из вампиров, уже обладающих четвёртым уровнем Городского Статуса. Просто Рассказчик должен учесть, что пока клан этих Сородичей не утратит лидерского положения в городе, эти вампиры будут обладать такой же известностью, как и первоначальная группа вампиров с Городским Статусом 4. Разумеется, это не наделяет их официальными званиями и титулами, хотя их потенциальным соперникам действительно придётся приложить куда больше усилий, чтобы восстать против этих Сородичей.

Обратите внимание, что обладание официальной должностью не наделяет вампира бесплатным Городским Статусом или гарантией уважения со стороны окружающих. Тем не менее, как можно увидеть на **стр. 133**, существует определённое соответствие между уровнем Городского Статуса и известностью вампира. Персонажи, занимающие высокую должность, но не обладающие достаточным уровнем Статуса, обязаны прилагать немало усилий, чтобы не потерять своё место. Примоген, обладающий всего двумя очками Городского Статуса, должен принимать решения с особой осторожностью, поскольку в обратном случае он рискует навлечь на себя гнев Князя и потерять должность. Фактический статус вампиров, занимающих должности, не описанные в этой главе, определяются в ходе конкретной игры.

Как бы то ни было, Гарпии, Князь и – в несколько меньшей степени – Патриархи и Смотритель Элизиума становятся единственными вампирами, которые могут напрямую повлиять на Городской Статус окружающих Сородичей. Значение Городского Статуса вкупе с долгами протагонистов и их полномочиями создают своеобразный порочный круг. Городской Статус может открыть персонажу доступ ко двору Князя и услугам окружающих, однако для того, чтобы получить Городской Статус, персонаж должен оказать услуги самому Князю или Гарпии. Таков круговорот привилегий и обязательств в Пляске Смерти.

Пункты Статуса

Князь и две ключевые Гарпии уникальны в том отношении, что они обладают не только *значением* Городского Статуса, но и временными пунктами этой характеристики. Подобно очкам Воли, эти пункты можно вкладывать в достижение всевозможных эффектов. Запас Статуса пополняется в первую ночь календарного месяца. Если по тем или иным причинам вампир прекращает занимать позицию, предоставляющую ему пункты Статуса, он утрачивает все достигнутые эффекты. Если его место занимает другой персонаж, он может использовать только те пункты Статуса, которые не успел потратить в течение месяца предыдущий владелец должности. Даже перевыборы или назначение со стороны другого официального лица не восполняют запаса Статуса до начала следующего месяца.

Чтобы определить, сколько пунктов Статуса составляют запас Гарпии или Князя, обратитесь к соответствующей секции далее в этом разделе. Обратите внимание, что хотя в некоторых доменах официальные лица используют другие названия для должностей Князя и Гарпии, они всё равно действуют по описанным ниже правилам.

Пункты Городского Статуса можно использовать для того, чтобы наградить другого вампира постоянным очком Городского Статуса или, напротив, отнять его. Ни Князь, ни Гарпия не способны даровать более одного очка Статуса конкретному персонажу в пределах месяца, хотя понижать чужой Статус они могут без ограничений (по цене один пункт за очко). Кроме того, ни тот ни другой не способны повлиять на собственный Городской Статус посредством вложения этих пунктов. Тем не менее, они могут воздействовать на характеристики друг друга, хотя попытка Гарпии наградить Князя (или наоборот) более чем одним очком постоянного Статуса за год считается грехом против города. Подробнее грехи против города описаны на **стр. 289**.

Даже при помощи этих пунктов вампир не может отнять последнее очко Городского Статуса у другого Сородича. Тем не менее, Князь и Смотритель Элизиума способны отобрать это очко *без* использования пунктов Статуса (см. ниже).

- **Князь:** Количество пунктов Статуса Князя полностью равнозначно его Городскому Статусу (с учётом любых бонусов, которые он может получить за господство своего клана или ковенанта в домене). В дополнение к использованию пунктов Статуса для повышения или понижения Городского Статуса окружающих (как это было описано выше), Князь обладает особой властью над первым очком Городского Статуса всех обитателей своего домена. Если Князь предоставляет это очко другому Сородичу, это означает, что тот имеет право охотиться в пределах домена. Это очко Князь может предоставить любому вампиру без каких-либо расходов (таким образом, получатель этого преимущества не обязан вкладывать очки опыта в приобретение первого очка Городского Статуса, в то время как Князь не расходует на это действие собственные пункты Статуса).

Равным образом, Князь может отобрать последнее очко Статуса, которым обладает вампир (или до которого понизили его Статус действия окружающих). В этом случае он изгоняет вампира из города или просто в открытую заявляет, что больше не беспокоится о его судьбе (обратите внимание, что последнее отличается от начала кровавой охоты, описанной ниже). В чрезвычайно редких случаях, когда целая группа Сородичей предаёт интересы домена или его правителя, Князь может объявить какой-либо клан или ковенант вне закона. Все члены указанной группы, обладающие Городским Статусом 1, немедленно утрачивают это очко безо всяких расходов Статуса со стороны Князя. Тем не менее, более влиятельных обитателей домена Князю приходится лишать Городского Статуса очко за очком по стандартным правилам. *Доминирующие* и *конкурирующие* кланы наряду с *господствующими* и *противоборствующими* ковенантами не подвержены таким декларациям (см. ниже).

- **Переизбыток или отсутствие Князей:** Хотя в большинстве доменов правит только один Князь, иногда случается так, что за власть над доменом борются сразу несколько Проклятых, отказывающихся признавать требования друг друга. В этом случае

Рассказчику необходимо сложить очки Городского Статуса *всех* активных игроков, поддерживающих того или иного вампира. Соперник с самой большой поддержкой получает желанные пункты и связанные с ними способности. Другие соперники не способны предоставлять или отбирать Статус у других Проклятых, а их сторонники могут стать жертвами понижения Статуса по воле победителя. Это ещё одна причина, по которой претенденты на трон, как правило, сохраняют свои амбиции в тайне.

В доменах, лишённых единой позиции власти наподобие должности Князя, пунктами Статуса становится самый высокий показатель Городского Статуса, встречающийся среди правящего совета (или подобного органа власти). Этими пунктами распоряжается весь совет. Как правило, их распределение требует определённой договорённости между Рассказчиком и игроками, отыгрывающими роли членов совета. Иногда решение принимается большинством голосов, а иногда доступ к оставшимся пунктам Статуса получают все члены совета, которые могут пользоваться ими по собственной инициативе.

• **Официальная Гарпия:** Князь может назначить Гарпию по своему усмотрению, возложив на неё полномочия по выражению своего уважения (или неуважения) другим Сородичам. Официальная Гарпия сохраняет значение своего собственного Городского Статуса, однако *пункты* её Статуса равны пунктам Городского Статуса Князя (иногда это означает, что у Гарпии оказывается больше пунктов, чем уровней этой характеристики). Доминирование клана или господство ковенанта, в котором состоит Князь, также влияет на её запас пунктов. Тем не менее, бонусы, которые Гарпия может получить благодаря доминированию своего клана или ковенанта, влияют только на её Городской Статус, но не на количество пунктов. Хотя запас пунктов Гарпии равен аналогичному запасу Князя, это два разных запаса, и оба вампира расходуют их отдельно по собственному усмотрению. Гарпия может вкладывать пункты в понижение или повышение Городского Статуса окружающих, а также может служить арбитром в вопросах о соблюдении права ангарики (см. стр. 295). Она не может совмещать свою должность с позицией Князя, Патриарха или Примогена.

• **Патриархи:** Старшие (или наиболее уважаемые) члены каждого клана занимают неофициальную должность Патриархов. Никто не может занять эту позицию, не обладая достаточным количеством Статуса в Клане. Если на эту должность появляется сразу несколько претендентов, общепризнанным Патриархом становится вампир с наибольшей суммой Кланового и Городского Статуса. Если за последние три месяца в городе появлялся и действовал только один представитель клана, другие Патриархи не станут признавать его Патриархом данного клана.

Патриархи не обязаны сотрудничать или решать какие-либо вопросы совместно за тем исключением, что вместе они могут назначить собственную Гарпию. Должность второй Гарпии может существовать только в тех доменах, в которых обитают по меньшей мере два Патриарха, которые при этом не состоят в совете Примоген. Если в городе нет такого количества Патриархов, домен считается слишком слабым, чтобы поддерживать должность второй Гарпии. Для того, чтобы занять должность неофициальной Гарпии, персонаж должен получить поддержку большинства Патриархов, не состоящих при этом в совете Примоген. Если Патриархи не могут согласиться друг с другом, вампиру не удаётся стать второй Гарпией. Сами Патриархи не могут претендовать на роль Гарпии.

• **Гарпия Патриархов:** После того, как Патриархи выбирают неофициальную Гарпию, назначенный ими вампир сохраняет значение своего собственного Городского Статуса, но вместе с тем получает количество *пунктов* Статуса, равное наибольшему показателю Городского Статуса среди Патриархов (опять же, иногда это означает, что у Гарпии оказывается больше пунктов, чем очков этой характеристики). Гарпия может вкладывать пункты в понижение или повышение Городского Статуса окружающих, а также может служить арбитром в вопросах о соблюдении права ангарики (см. стр. 295). Она не может совмещать свою должность с позицией Князя, Патриарха или Примогена.

- **Смотритель Элизиума:** Смотритель не обладает собственным запасом пунктов Статуса, однако может отбирать очки Городского Статуса у Сородичей, устраивающих конфликты в Элизиуме или как-то иначе нарушающих законы этого места. Он делает это исключительно по собственному усмотрению и может отбирать у любого вампира по одному очку Городского Статуса в неделю (таким образом, он способен наказать любое количество нарушителей за раз). Смотритель Элизиума может отнять у вампира даже последнее очко Городского Статуса.

Кровавая охота

Князь обладает правом начать кровавую охоту на любого обитателя своего домена. Такое решение временно устраняет все очки Городского Статуса жертвы до тех пор, пока вопрос не улаживают — то есть, как правило, до уничтожения нарушителя. Князь (или его преемник) способен в любую минуту восстановить Городской Статус преступника (прекратив тем самым охоту), не вкладывая в это никаких пунктов Статуса.

Если в городе происходит смена правителя (мирным способом или нет), все незаконченные охоты немедленно отменяются, хотя новый Князь может сразу объявить о продолжении ведущихся охот. Это означает, что одним из вариантов прекращения кровавой охоты является устранение Князя, хотя если в городе становится известно, что жертва кровавой охоты воспользовалась этим законом для прекращения преследования, она моментально теряет все очки Городского Статуса. Эти очки восстанавливаются ровно через год после того момента, как о её преступлении становится известно обществу Проклятых. Тем не менее, охота на беглеца действительно прекращается, если только новый правитель не возобновляет её.

Патриархи и Примоген имеют право начинать кровавую охоту только на тех Сородичей, которые не обладают очками Городского Статуса (а потому не находятся под формальной защитой Князя). Тем не менее, если Князь не одобряет этого решения, он может предпринять шаги по защите жертвы и наказанию Патриархов или Примогена (повысив Городской Статус жертвы и понизив Статус инициатора охоты).

Течение времени

В значительной степени Городской Статус вампира зависит от его социальной активности. Если Сородич присутствовал на каждом балу, посещал все собрания и со временем стал известен местному обществу, он практически наверняка повысит своё положение в городе. И напротив, вампир, исчезнувший из виду на долгие месяцы или погрузившийся в торпор, стремительно утрачивает свои позиции.

- **Активность:** За каждые 12 календарных месяцев постоянной активности в пределах домена вампир получает очко Городского Статуса. Для этого он должен считать домен родным и заслужить в нём признание Князя. Если Князь не признаёт Сородича полноправным обитателем своего домена, тот не получает этого бонуса. Кроме того, бонус не может повысить Городской Статус вампира выше 3. Сородич может считать родным только один домен.

- **Бездеятельность:** Если Сородич не проявлял активности в родном домене в течение шести месяцев, его Городской Статус ополовинивается (с округлением в меньшую сторону). Ещё шесть месяцев бездеятельности приводят к новому ополовиниванию Статуса и так далее. Судьбы вампиров, надолго пропавших из виду, вызывают всё меньше интереса у окружающих и очень быстро теряются в тумане вечности.

Активность каждого персонажа оценивает Рассказчик, следящий за конкретным доменом. Если игрок посещает игру и отыгрывает выбранную роль, Рассказчику следует признать, что тот сохраняет активность. Отыгрыш роли по электронной почте или другие альтернативные формы активности остаются на усмотрение Рассказчика. Игроки могут

поддерживать активность от лица сразу нескольких персонажей, если они уделяют достаточно времени каждому из них.

Регулирование Статуса

Городской Статус каждого персонажа – чрезвычайно изменчивая характеристика, зависящая главным образом от решений других игроков, отыгрывающих роли Князя и Гарпии. Тем не менее, Рассказчики имеют право вмешиваться в вопросы изменения Статуса, если чувствуют, что исполнители должностных ролей действуют несправедливо по отношению к окружающим. Фаворитизм и мелочность приветствуются среди игровых персонажей, но не среди самих игроков. Ниже приведены таблицы грехов и благодеяний, которые могут помочь игрокам и Рассказчикам оценить справедливость решения по изменению Статуса кого-либо из персонажей.

Ожидается, что Князья и Гарпии будут отбирать очки Городского Статуса только у тех персонажей, которые совершают грехи против города, соответствующие своему Статусу (или более низким показателям Статуса). В то же самое время, персонаж, регулярно совершающий благодеяния, соответствующие его Городскому Статусу или даже более высоким показателям этой характеристики, достоин поощрения со стороны официальных властей. Даже воздержание от совершения грехов или благодеяний может послужить оправданием для изменений в Статусе. Если игрок прикладывает усилия к тому, чтобы избежать совершения грехов против города (особенно если на данном уровне Статуса он не обязан воздерживаться от подобных действий), он может заслужить повышение Статуса. Равным образом, те, кто не совершает достойных поступков, ассоциирующихся с их текущим показателем Статуса (или даже более низким значением Преимущества), могут и потерять завоёванный ранее Статус. Как всегда, решающую роль здесь играет субъективное мнение самих игроков.

Используя приведённые ниже таблицы, Рассказчики и игроки могут также принимать во внимание бонусы, которые накладывает на очки Городского Статуса доминирование определённых кланов и ковенантов. Члены ведущего клана или главного ковенанта города приобретают дополнительные очки Статуса, хотя при этом они обязаны соответствовать и более высоким стандартам.

Пример: Носферату Сантини обладает четвёртым уровнем Городского Статуса, а потому считается одним из влиятельнейших представителей своего домена. Он обнаруживает, что клан Дэва собирается устроить вечеринку, на которую будут приглашены все местные Вентру и Мехет — однако ни одного Носферату и Гангрела. Раздражённый подобным снобизмом, Сантини является на вечеринку без приглашения вместе с горсткой незваных гостей, позволяя им устроить дебош. Они опрокидывают столы, провоцируют участников мероприятия на безумие и так далее. Гарпия Князя, возмущённая грубыми действиями столь высокопоставленного лица, отбирает у Сантини очко Городского Статуса прямо во время погрома (поскольку действия Носферату полностью соответствуют “намеренному прерыванию собрания местных Сородичей”). Разумеется, Гарпия не упоминает о том, что “Сантини совершил грех, соответствующий четвёртому уровню Статуса”, вместо этого заявляя, что “Сантини не проявил и капли изящества, которое принято ожидать от Сородича, пользующегося таким почтением в городе”.

Грехи против города

Статус	Грех
••••	Плохо отзываться о городе или публично осуждать его правительство
••••	Не посещать регулярные собрания местных вампиров; намеренно прерывать собрания местных Сородичей
•••	Препятствовать развитию местной промышленности или ресурсов; убить горожанина подозрительным образом без достаточно веского

основания; наделять друг друга очками Городского Статуса более одного раза в год, будучи Князем или Гарпией; отдать приказ о наказании Благословенного в период господства Ланцеа Санктум (если приказ о наказании не был отдан другим участником Ланцеа Санктум, Князем или Гарпией; **см. стр. 292**); отказаться изменить свой голос на совете Патриархов или Примогена в период доминирования Вентру или Носферату (**см. стр. 293**)

- Случайно нарушить Традицию на публике; сознательно нарушить Традицию в частной обстановке; убить известного горожанина, не находясь при этом в безвыходном положении; проявлять активное неповиновение местным старейшинам
- Сознательно нарушить Традицию на публике; расточительно убивать смертных или уничтожать собственность; предать местных Сородичей чужакам (Люпинам, вампирам из другого домена и так далее)

Заслуги перед городом

Статус	Заслуга
•••••	Значительно расширить влияние домена, умножить его ресурсы или повысить репутацию; стать правителем города
••••	Незначительно расширить влияние домена, умножить его ресурсы или повысить репутацию; устранить потенциальную угрозу или препятствие, стоявшее перед городскими Сородичами
•••	Создать и осуществить планы, опережающие цели местных старейшин; выполнить определённый план от имени городских старейшин, достигнув неожиданно высоких результатов
••	Активно пропагандировать лояльность местным старейшинам; повиноваться указам всех городских старейшин
•	Защитить город от внешней угрозы; регулярно посещать собрания местных Сородичей (не мешая присутствующим)

Доминирующие кланы

и господствующие ковенанты

В то время как Статус в Клане и Ковенанте измеряет репутацию вампира в пределах его фракции или династии, доминирование и господство соответствующих коллективов отражает общее положение этих фракций в домене. Даже высокая должность в Колдовском Круге мало что даст вампиру, обитающему в домене, которым железной рукой управляют Благословенные.

Положение кланов и ковенантов измеряется сложением очков Статуса *всех* активных представителей того или иного коллектива. Обладатели наибольшей суммы – а значит, обладатели наибольшего влияния в городе – получают особые преимущества.

В начале каждого календарного месяца ведущий Рассказчик домена подсчитывает очки Статуса всех персонажей, активно участвовавших в игре в предыдущем месяце (определение активности игроков описано выше). Тем самым он вычисляет степень влияния каждого клана и ковенанта. Ниже приведены общие рекомендации по определению этого уровня:

- Городской Статус каждого персонажа учитывается при подсчёте влияния клана и ковенанта одновременно (то есть он учитывается в полном объёме и в той, и в другой категории).

- Городской Статус участников *родословной* учитывается при подсчёте влияния их родного клана.

- Городской Статус шпионов и имитаторов, фальсифицирующих своё участие в клане или ковенанте, учитывается при подсчёте влияния их *мнимой*, а не подлинной фракции.

- Отстранившиеся считаются шестым ковенантом, который (хотя и очень редко) может добиться господства в домене.

- Очки Городского Статуса, полученные персонажем в начале прошлого месяца в качестве бонуса за участие в господствующей фракции, не учитываются при новом подсчёте.

- Бонусные или штрафные очки Городского Статуса, предоставленные Князем, Гарпиями и Смотрителем Элизиума, влияют на этот подсчёт.

- Пункты Статуса самих Гарпий и Князя не учитываются при подсчёте.

- Если игрок отыгрывает сразу несколько ролей в игре, учитывается статус только его основного персонажа; остальные игнорируются.

- Неигровые персонажи не учитываются. Важен лишь Статус активных персонажей, которых отыгрывают живые люди.

Закончив подсчёт влияния, Рассказчик устанавливает иерархию всех пяти кланов и всех пяти (либо шести) ковенантов. Два наиболее влиятельных клана получают статус доминирующего и конкурирующего соответственно. Два наиболее влиятельных ковенанта становятся известны как господствующий и противоборствующий. (Сородичи вполне могут использовать эти термины в игре для описания статуса городских кланов и ковенантов).

Бонусы за господство и доминирование

Участники лидирующих кланов и ковенантов получают соответствующие бонусы. Прежде всего они приобретают бонусные очки Городского Статуса, точное число которых зависит от числа активных участников фракции в домене.

Число активных участников	Бонус
1-4	Отсутствует
5-9	+1 очко Городского Статуса
10-19	+2 очка Городского Статуса
20+	+3 очка Городского Статуса

Эти бонусные очки складываются с любыми аналогичными бонусами, заработанными другим путём (они могут даже повысить Статус Гарпий и Князя), однако они не учитываются при подсчёте влияния в начале следующего месяца. В последнюю ночь текущего месяца они утрачиваются и перепроверяются. Кроме того, подобные бонусы не учитываются при вычислении Городского Статуса путешественников (**см. стр. 283**).

Поскольку большинство вампиров состоят одновременно в клане и ковенанте, они могут получить бонус из обоих источников в одном и том же месяце. Эти бонусы складываются. Более того, они могут повысить Городской Статус вампира выше 5. Обладатели увеличенного Статуса не учитываются при подсчёте максимального числа вампиров, которым позволено иметь Городской Статус 4 или 5 (**см. стр. 286**).

Бонусы господствующих ковенантов

Когда ковенант достигает господствующего статуса, он становится главной социополитической фракцией во всём домене. Его идеология, организация и административные методы накладывают отпечаток на все общественные процессы в домене, а его участники получают особые преимущества благодаря лидирующему положению своей фракции.

Бонусы за членство в господствующем ковенанте и доминирующем клане (**см. ниже**) складываются, и персонаж может обладать одновременно двумя преимуществами. Если

по каким-либо причинам персонаж должен выбрать только один из них, приоритетом всегда обладает бонус за ковенант.

• **Картианское Движение:** Картианцам становится гораздо легче взаимодействовать со смертным миром и даже просто сосуществовать с людьми в пределах одного города. Используя связи со смертными или полученные от них сведения, Картианцы способны устроить импровизированное убежище в любой точке города за предельно короткое время, не испытывая никакой необходимости возвращаться в свои настоящие дома. Если только они не выходят за пределы домена, персонажи всегда обладают крышей над головой. Разумеется, такие импровизированные убежища не предоставляют бонусов одноимённого Преимущества.

Один раз за месяц любой Картианец может воспользоваться своими связями и ресурсами для того, чтобы собрать небольшую группу смертных (от 8 до 15 участников, в зависимости от того, сколько вообще присутствует в области). Эти люди могут поддержать меры, принятые Картианцем, будь это организация протестного шествия возле убежища старейшины или возведение небольшой сцены для общественного мероприятия. Они действуют в соответствии с намерениями вампира до тех пор, пока подобная деятельность остаётся безвредной и соответствует идее, которой привлёк их сам Картианец. Такие мероприятия не должны вовлекать незаконных действий за исключением тех, которых могли бы ожидать даже ненасильственно настроенные участники акции. Иными словами, Картианец может инициировать сидячую забастовку, однако ни в коем случае не вооружённое восстание и не массовые грабежи. Кроме того, смертные не испытывают особых симпатий к самому Картианцу, поэтому не станут рисковать ради него своими жизнями и не будут продолжать мероприятие под угрозой тюремного срока. И то и другое требует дополнительных средств влияния со стороны Картианца.

• **Колдовской Круг:** Участники Круга получают возможность с лёгкостью увлекать своими идеями небольшие группы смертных последователей. Большинство таких людей считают, что они просто участвуют в мероприятиях неоязычников, однако представители Колдовского Круга могут просить их о помощи в проведении настоящих мистических исследований или церемоний (до тех пор, пока эти обряды не станут угрожать Маскараду) или в длительных, но совершенно обыденных мероприятиях, связанных с подготовкой к обрядам, включая поиск ритуального реквизита. Таким образом, Аколиты приобретают эквивалент второгоуровневого Преимущества *Союзники*, которое они могут использовать для проведения ритуальной деятельности. Так, если для подготовки к ритуалу Аколиту необходимо исследование местной флоры, он может получить Союзников в парковой службе или ботаническом саду города. Это отдельное Преимущество, не сочетающееся с другими очками Союзников, которыми может обладать персонаж. Кроме того, такие Союзники не могут использоваться для выполнения незаконных или откровенно сверхъестественных поручений.

В дополнение ко всему, при участии в ритуальной деятельности и соблюдении других церемониальных традиций Аколиты быстрее восстанавливают моральные силы благодаря своей вере. Понимание того факта, что их ковенант доминирует в городе - и занимает господствующее положение, - усиливает веру последователей Круга, что позволяет им восстанавливать по одному очку Воли за каждую неделю, в течение которой они занимались ритуальной деятельностью (даже в период затишья).

• **Инвиктус:** Когда Инвиктус добиваются господствующего положения, участники их ковенанта получают иммунитет к порочащим слухам и инсинуациям. Так, Князь не может утратить очки Городского Статуса в течение всего месяца правления его ковенанта, а Гарпии, принадлежащие к числу других ковенантов, должны потратить сразу три пункта своего Статуса, если хотят отобрать хотя бы одно очко Городского Статуса у любого члена Инвиктуса. Наконец, никто не способен отобрать у члена Инвиктуса последнее очко

Городского Статуса, за исключением Князя или Смотрителя Элизиума из числа Первой Знати.

- **Ланцеа Санктум:** Когда лидирующего положения добиваются Благословенные, их укоренившаяся вера в истинность своего пути подкрепляется пониманием своего могущества, что ещё больше усиливает готовность Благословенных продолжать борьбу. Один раз в неделю персонаж может вознести молитву к Лонгину, восстановив очко Воли. Эта молитва занимает минуту во время игры или целый час в период затишья.

Любой Благословенный домена, в котором Ланцеа Санктум добились господства, обретает независимость от власти Сородичей из других ковенантов (за исключением Князя и Гарпий). Так, Смотритель Элизиума неспособен лишить членов Ланцеа Санктум их Городского Статуса, а Шериф не может отдавать им приказы. Подобная независимость не предоставляет Благословенным какой-либо сверхъестественной защиты — но даже мысль о нападении на участника Ланцеа Санктум кажется невероятной (а также считается грехом против города - см. стр. 289).

- **Ордо Дракул:** Когда господства добивается Ордо Дракул, уверенность представителей ордена в своих мистических способностях и превосходстве своей территории над владениями остальных Сородичей становится столь непоколебимой, что они с невозмутимостью встречают даже проявления неприязни со стороны окружающих. За каждое очко Городского Статуса, которым Дракон обладает в начале месяца (без учёта бонуса за господство его ковенанта), он может проигнорировать результат одного социального действия (как мгновенного, так и продолжительного), если только оно не сверхъестественно по своей природе.

Кроме того, каждый Дракон может выбрать себе личную территорию (размером не более нескольких городских кварталов) и объявить её своим владением. Фактически он становится Регентом выбранной области. Вампиры, охотящиеся на его территории, обязаны либо отдать ему дань уважения, либо покинуть владение по требованию самого Дракона. Персонаж не может забрать таким образом чужую территорию, если только не обладает более высоким Городским Статусом (с учётом бонуса за господство ковенанта). Как правило, орден использует эту привилегию для того, чтобы гарантировать, что у его участников будет неограниченный доступ к лучшим Гнёздам Вирма в домене и что они смогут проводить любые мистические обряды в этих местах, даже невзирая на то, что ранее этим локациям было найдено менее благородное применение. Когда ковенант теряет господствующее положение, забранные территории перестают считаться личными владениями участников фракции, если только отдельные Драконы не находят возможности отстоять своё право на землю.

- **Отстранившиеся:** Если каким-то образом доминирующее положение переходит к этим вампирам, домен превращается в рай для мятежников. До тех пор, пока кто-нибудь не сместит их с захваченного престола, преимущества, предоставляемые ковенантами своим членам, будут заблокированы. Другие Сородичи будут попросту вынуждены признать беззаконие, царящее в городе, и тщётность своих надежд на соблюдение Традиций и неприкосновенность Элизиума.

Бонусы доминирующих кланов

Представители доминирующего клана получают не просто увеличение Статуса. Они приобретают доступ к особым, поистине уникальным ресурсам.

- **Дэва:** Дэва получают приглашения на все эксклюзивные мероприятия, за исключением самых закрытых. Если они сами приходят на какое-либо мероприятие — учреждённое смертными или вампирами, - их практически всегда рады увидеть.

Следует помнить, что в большинстве случаев участники вечеринки захвачены своими эмоциями или подвержены действию всевозможных интоксикантов, а потому, скорее всего, никто не обратит внимание на странную парочку в тёмном углу. При доминировании своего клана Суккубы никогда не остаются без готового источника крови

в родном домене. От них не требуется никаких проверок на успешность охоты: они полностью восстанавливают потраченные очки Витэ в период затишья.

Если только персонаж не оказался в какой-либо экстремальной ситуации, он начинает каждую игровую сессию с полным запасом Витэ. Более того, один раз в месяц игрок может вывести персонажа из игры, чтобы через час вернуться с полным запасом крови. В этот период времени персонажа никто не должен отслеживать или беспокоить, иначе преимущество не сработает. Кроме того, игрок действительно выбывает из сессии на шестьдесят минут.

- **Гангрел:** В период доминирования своего клана Гангрел особенно эффективно используют комбинацию человеческой осторожности и животной смекалки в вопросах политики Проклятых. Гангрела чрезвычайно трудно поймать в ловушку, заставить врасплох или изолировать. Ни Князь домена, ни Смотритель Элизума, ни кто бы то ни было не способен лишить такого вампира последнего очка Городского Статуса, хотя Князь по-прежнему может объявить на неугодного ему вампира кровавую охоту. Кроме того, любая попытка получить какую-либо информацию о представителе клана посредством использования Анимализма автоматически терпит неудачу, если только сведения не были очевидными или общедоступными. Один раз в месяц игрок, отыгрывающий роль Гангрела, может спросить Рассказчика, следует ли ему рассматривать ситуацию, в которую он вот-вот попадёт, как ловушку. Отвечая на этот вопрос, Рассказчик должен понимать под “ловушкой” только непосредственное желание других персонажей напасть на вампира или использовать на нём сверхъестественные способности. Простые попытки заманить игрока в скандальную ситуацию или на встречу, во время которой персонаж практически наверняка потеряет часть политического влияния, невозможно засечь при помощи этой способности.

- **Мехет:** Когда Мехет занимают лидирующее положение в городе, их осведомлённость в области тайной информации об окружающих Сородичах достигает своего пика. Каждый Мехет бесплатно получает данные о других обитателях города, объём которых основан на количестве его Городского Статуса. Игрок должен напрямую спрашивать Рассказчика о других вампирах. Секретная информация ограничена очками Социальных Преимуществ, которыми обладает жертва, а именно: показателями Ресурсов, Статуса (каждый тип считается отдельным пунктом информации), Стада и Слуг. Мехет может узнать показатель Статуса жертвы в любом Ковенанте и Клане, даже если он сам не является частью означенной фракции.

Пример: *Илайджа – Мехет, обладающий Городским Статусом 3. В этом месяце его клан добивается лидирующего положения. Он изучает Статус фанатика Ланцеа Санктум, который превратил его существование в ад, материальное состояние (очки Ресурсов) своего союзника Хавьера и Статус в Клане прислужника Хавьера, Носферату Кросса. Подобная информация может сыграть немалую роль в составлении дальнейших планов Илайджи.*

- **Носферату:** В период доминирования клана Патриарх Носферату способен использовать своё влияние для того, чтобы вынудить другого Патриарха воздержаться от голосования по любому вопросу, который собираются уладить местные Патриархи (например, в ходе выборов новой Гарпии). Примоген может сделать то же самое по отношению к другому члену совета. Отказ от подобного воздержания считается грехом против города (**см. стр. 289**) и обычно оканчивается наказанием со стороны Гарпии или Князя. Эта способность может использоваться только однажды за встречу и только по отношению к одному-единственному вампиру.

Кроме того, городские Носферату получают право на регентство над канализационной системой домена. Таким образом, любой представитель клана способен незаметно пробираться в большинство городских локаций, равно как и скрываться из виду в любой точке города. Патриарх Носферату может предоставить право прохода любому представителю другого клана, однако перед этим он должен предупредить о своём

решении остальных Носферату. В период затишья все Носферату автоматически преуспевают в проверках охоты в канализации (хотя при этом они могут питаться только животными или смертными). Последнее преимущество не касается представителей других кланов, которых Патриарх наделил правом доступа к канализационной системе. Кроме того, оно действует исключительно в период затишья.

- **Вентру:** В период доминирования клана Патриарх Вентру может потребовать от другого Патриарха, чтобы тот изменил своё решение в ходе голосования. Примоген может сделать то же самое по отношению к другому члену совета. Отказ от подобного воздержания считается грехом против города (**см. стр. 289**) и обычно оканчивается наказанием со стороны Гарпии или Князя. Эта способность может использоваться только однажды за встречу и только по отношению к одному-единственному вампиру.

Кроме того, Гарпии могут отобрать только одно очко Городского Статуса у Князя (если он принадлежит к числу Вентру), Патриарха Вентру и Примогена с самым высоким Городским Статусом (опять же, если он Вентру). За весь месяц Гарпии могут отобрать только одно очко Статуса у каждого из них.

Наконец, любые очки Ресурсов, которыми обладают Вентру, остаются практически неизменными в период доминирования клана. Действия других персонажей не могут уменьшить богатства Вентру. (Рассказчик должен сразу сказать другим игрокам, что их попытки подорвать финансовое благосостояние Вентру терпят неудачу).

Конкурирующие кланы и противоборствующие ковенанты

Если персонаж состоит во фракции, занявшей второе место при подсчёте влияния в начале месяца, он также получает определённые бонусы. Прежде всего, власть имущим становится гораздо сложнее действовать против такого вампира. Члены конкурирующего клана или противоборствующего ковенанта приобретают определённую защиту от влияния своих господствующих противников.

Если Князь или Гарпия, состоящие в доминирующем клане или господствующем ковенанте, собираются отобрать очко Городского Статуса у своего соперника, состоящего в конкурирующем клане или противоборствующем ковенанте, они должны вложить вдвое больше пунктов Статуса, чем положено при подобных действиях. Обычно это означает, что им приходится вложить два пункта вместо одного, однако время от времени жертвы комбинируют этот эффект с преимуществами некоторых кланов или ковенантов, что ещё больше повышает требования по расходу пунктов Статуса со стороны Гарпии или Князя. Добавочная стоимость применяется даже при пересечении границ кланов и ковенантов — так, Гарпия из числа господствующих Инвиктус по-прежнему должна вложить вдвое больше Статуса для ослабления конкурирующего с ней Вентру.

Право ангарии

Долги служат средством открытой формализации соглашений между Сородичами; система возвращения долгов известна как право ангарии. Если Сородич обязан чем-либо другому вампиру, это считается формальным подтверждением того факта, что он должен оказать ответную услугу своему благодетелю. Когда и как должна быть оказана эта услуга, целиком остаётся на усмотрение благодетеля (то есть вампира, которому задолжал другой Проклятый). Тем не менее, существуют определённые рамки возвращения долгов.

Типы долгов

Право ангарии носит глубоко формальный характер, а потому все долги можно разбить на несколько категорий. Возвращение каждого долга должно соответствовать той услуге, которая и обязала одного вампира другому, а потому возмещению блага должно предшествовать оказание равнозначной услуги. Сородичи, замеченные в преднамеренном формировании опасных ситуаций — будь это угрозы существованию других Сородичей

или риск нарушения Традиций, — в попытке обязать себе окружающих, скорее всего, очень быстро обнаружат, что их право ангарии лишено законной силы стараниями местных Гарпий.

- Самый простой тип долга называется *тривиальным*, поскольку для его формирования достаточно оказать другому вампиру мелкую и незначительную услугу. Примером такого долга может служить представление другого вампира своему влиятельному союзнику или дарование права охоты на своей территории в течение непродолжительного периода времени.

- *Малый* долг подразумевает оказание заметной услуги Сородичу – такой как защита собственности, сохранение ценных ресурсов или предоставление прав на охоту в течение определённого времени. Малый долг приблизительно равен трём тривиальным.

- *Значительный* долг требует принесения существенной пользы Сородичу – такой как его спасение от возможного уничтожения или долгая самоотверженная служба. Значительный долг приблизительно равен трём малым.

- Выше всех ценится *жизненный* долг, который формируется в чрезвычайных обстоятельствах — как правило, в том случае, когда один Сородич буквально спасает другого от Окончательной Смерти, не имея никакого формального обязательства так поступать. Союзники не формируют жизненных долгов друг перед другом: для этого требуются поистине исключительные обстоятельства. Как правило, жизненные долги невозможно возместить простым возвращением множества меньших долгов.

Споры и формальности

Сородичи, обменивающиеся долгами, часто стремятся формализовать свои отношения при помощи Гарпии, которая записывает тип долга, обещанного Сородичу, а затем сообщает о нём Гарпии (или Гарпиям) того домена, в котором рассматриваемый Сородич намеревается проживать в течение длительного периода времени. Эта процедура защищает интересы участвующих в договоре вампиров, поскольку при несоблюдении его условий Гарпия может выступить в качестве арбитра. В случае возникновения споров Гарпия решает, может ли та или иная услуга возместить долг, причём в случае необходимости она может даже наказать провинившуюся сторону, используя пункты Статуса, как это было описано на **стр. 286**. Чаще всего к Гарпиям обращаются для того, чтобы они принудили недобросовестного вампира к возмещению долга, хотя иногда их просят сократить объём долга, который тот или иной Сородич задолжал другому.

Иногда Сородичи обращаются за разрешением споров непосредственно к Князю, хотя игнорирование Гарпии практически неизбежно ведёт лишь к дополнительным осложнениям и конфликтам. Гарпии и Князья не имеют права решать вопросы о собственных долгах; такие вопросы рассматриваются другими Гарпиями.

Если вампир становится жертвой кровавой охоты, его долги замораживаются до тех пор, пока Князь не отменит охоту или пока преступника не уничтожат.

Передача долга

Сородич, ожидающий возмещения долга, может передать его другому вампиру. Обычно такое решение позволяет Сородичу вернуть собственный долг или, напротив, обязать себе Проклятого, от которого он планирует потребовать возвращения долга в будущем, хотя иногда передача долга служит для унижения должника. Так, если Кардинал Ланцеа Санктум задолжал услугу члену Инвиктус, в этом нет ничего предосудительного. Тем не менее, если станет известно, что этот Инвиктус передал долг жрецу Колдовского Круга, за этим решением может последовать череда конфликтов. Домены, не соблюдающие традицию передачи долгов, обладают дурной репутацией и зачастую принадлежат бунтарям или отстранившимся.

Если Сородич, задолжавший услугу, погружается в длительный торпор или встречает Окончательную Смерть, не будучи при этом виновным в своём уходе от земных

дел, держатель его долга может подать Гарпии прошение с требованием передать долг тому вампиру, который убил настоящего должника или отправил его в торпор.

Пример: Барнард задолжал Корнеллу одну малую и одну значительную услугу. Однажды ночью во время охоты Барнард натывается на Эмилио и Мадрин. В результате вспышки безумия Барнард погружается в торпор. Корнелл требует, чтобы долги Барнарда — которых он теперь едва ли дождётся — перешли к виновникам инцидента. Гарпия соглашается с ним и требует, чтобы Мадрин вернула Корнеллу значительный долг, а Эмилио — малый.

Глава четвёртая: Повествование

Ex Lungeum Leorum
(Льва узнают по когтям)
Латинская пословица

Знание надлежащего применения правил для проведения игры в рамках сеттинга **Mind's Eye Theatre** является только частью процесса, необходимого для создания незабываемой истории и погружения в образ. Некоторые игроки могут даже утверждать, что правила - наименее важная часть такого мероприятия.

Теперь вы знакомы с правилами **Реквиема**. Вы знаете, как описать, что могут ваши персонажи, а на что они неспособны. Вы также можете определить, насколько успешны были их действия. Кроме того, вы знаете, в каком мире они обитают. Однако **Реквием** строится не на правилах и даже не на конкретном фантастическом мире. Эта игра строится на историях.

В частности - на историях о вампирах. Она повествует о неутолимом голоде, превращающем человека в чудовище. Об обретении власти над окружающими и неспособности получить хоть толику этой власти над самим собой. О секретах, безумии и предательстве. О решениях, ни одно из которых нельзя назвать правильным, безопасным или хотя бы лёгким. Большую часть этих историй вы создаёте не в одиночку. Вы рассказываете её совместно с другими игроками. Обязанности Рассказчика принимает на себя только один из вас, однако для создания полноценной истории вы работаете коллективно.

Реквием – повествовательная ролевая игра в жанре современной готики, и эта глава поможет вам начать своё собственное повествование. Безусловно, в первую очередь она затрагивает интересы Рассказчиков, однако некоторые разделы касаются и игроков.

В **Mind's Eye Theatre** уже освещался вопрос о том, что такое повествовательная ролевая игра. Однако какие черты приобретает повествование в жанре современной готики?

Хоррор может являться во многих обликах, от кровопролитных сцен из классических слэшеров до загробных тайн в духе историй о привидениях. **Реквием** может строиться на любом виде хоррора, однако в сердце игры лежит его готическая разновидность - ужас перед собственными деяниями и самим собой. В большинстве подобных историй протагонистами становятся жертвы. С героями происходит что-нибудь страшное, и вы начинаете чувствовать беспокойство. Однако в готической разновидности хоррора, лёгшей в основу **Реквиема**, персонажи играют роль одновременно и жертв, и чудовищ. Они сами делают что-то страшное, чтобы затем столкнуться с пугающими последствиями своих поступков, или пытаются избежать их, чтобы столкнуться с безрадостными итогами. Персональный хоррор **Реквиема** целиком направлен на осознание того факта, что вы (по крайней мере, ваш персонаж) – настоящий монстр.

В этой игре вы можете создать хронику в любом стиле хоррора, от депрессивной романтики до натурализма военных историй. Однако ваши истории должны предоставлять персонажам возможность лично удостовериться в том, каких жутких пределов может достичь существование Проклятых. Сможет ли персонаж устоять перед голодом, яростью Зверя и требованиями своего нового общества? Сможет ли он удержать свои нравственные стандарты, если его больше не связывают ограничения смертной жизни, а Зверь то и дело подталкивает его к новым нападениям и убийствам? Даже если в одну из ночей ему удастся сохранить свои лучшие качества, нельзя забывать, что скоро наступит следующая ночь, а за нею ещё одна...

И так до конца времён.

Приготовления

Если вы принимаете на себя обязанности Рассказчика, то перед вами встаёт задача смоделировать мрачное отражение реального мира, которое будут населять игровые персонажи и все, кого им придётся встретить в ходе истории. Эта задача требует немалых усилий, но, к счастью, вы не обязаны делать всё сразу. Предполагается, что большинство историй **Реквиема** разворачиваются в мегаполисе. Поэтому вы не должны беспокоиться обо всех Сородичах, смертных и других сверхъестественных существах, обитающих в остальных частях света. Вам нужно описать только очень небольшую частичку мира, которая станет центральной в истории персонажей - а описания, созданные для Сородичей, отнимают куда меньше сил, чем описания, необходимые для смертных персонажей.

Ещё больше эту задачу облегчают сами игроки. С началом хроники каждое принятое игроками решение начинает вести к последствиям - хорошим или плохим, - которые всегда будут давать начало новым поворотам сюжета. Если вы сумеете построить историю полностью на интересах игроков, они перестанут автоматически реагировать на созданные вами ситуации и начнут создавать историю сами. Именно тогда хроника по-настоящему превратится в совместное Повествование - что, вероятно, и принесёт вам наибольшее удовольствие.

Создание хроники начинается с обсуждения. Какой тип хроники хотели бы видеть ваши игроки? Персональный хоррор и современный готический сеттинг предоставляют огромный выбор сюжетов и стилей. Хроника **Реквиема** может касаться чего угодно, от безнадёжной борьбы с кровожадными оборотнями до изящных интриг в стенах Элизиума. Узнайте, чего хотят игроки: погрузиться в мир заговоров, атмосферу зловещих тайн, любовную историю или чёрную комедию? Хотят ли они играть неонатами (стандарт для большинства хроник), старейшинами в совете Примоген или кем-то ещё? Может быть, им особенно нравится какая-то определённая сторона сеттинга? Нет смысла начинать хронику, которая будет раздражать ваших игроков или казаться им скучной.



Ознакомление с предпочтениями

Когда вы пытаетесь написать хронику по сеттингу **Реквием**, одной из первых необходимых вещей должно стать рассмотрение типа истории, в которой хотят принять участие игроки. Нет никакого смысла в подготовке к хронике, сосредоточенной вокруг тёмных заговоров и политических интриг, если большинство игроков надеются исследовать нравственные вопросы проклятого существования вампиров или просто отбиться от врагов из числа других Сородичей. Таким образом, как Рассказчик вы обязательно должны понять, чего ждут игроки. Как это сделать?

Как сказано в книге **Mind's Eye Theatre**, одним из надёжных методов может стать опрос касательно предпочтительных тем и историй, которые игроки хотели бы видеть на игре. Это простой и проверенный способ ознакомления с ожиданиями всей игровой группы, и в этом случае вам не нужно отводить в сторону одного игрока за другим и расспрашивать их о пожеланиях касательно типа хроники. Существует далеко не один вид истории, которые можно осветить в хронике по сеттингу **Реквием**, и хотя вы не можете угодить сразу всем, вы можете, по крайней мере, понять, какой тип игры вообще хотят видеть участники сессии.

В дополнение к базовым категориям игр, описанным в книге **Mind's Eye Theatre**, вы можете добавить новые или заменить старые типы историй, пропитав их уникальными тематическими элементами сеттинга, будь это "Борьба против Зверя", "Внутренняя городская политика" или "История расы вампиров". Другая категория, которую вполне можно разыграть в хрониках **Реквиема** (а возможно, и в **Театре воображения** вообще), называется "Игрок против игрока". Помните, что некоторые игроки любят соревноваться

со своими друзьями, в то время как другие предпочитают сосредотачиваться на внешних угрозах и борьбе с персонажами Повествователя. **Реквием** легко допускает и проведение чрезвычайно кровопролитных сессий, которые одним игрокам придутся по вкусу, а другим - покажутся неуместными. Поэтому не недооценивайте важность этого вопроса. Если действительно большое количество игроков станут настраиваться друг против друга, то, вероятно, хроника, повествующая о борьбе за контроль, им вполне подойдёт. Но если большинство игроков предпочли бы вырывать власть у персонажей Повествователя, вы можете провести такую же историю, просто поместив игроков по одну сторону баррикад, противоположную фракции Повествователя.

Если игроки уже знакомы с сеттингом **Реквием**, вы можете спросить, какие кланы, ковенанты и политические фракции кажутся им наиболее (и наименее) привлекательными. Старайтесь задействовать хотя бы несколько из таких фракций в игре или даже попросите, чтобы игроки выбрали одну или две, которые они хотели бы видеть больше всего. Кроме того, ознакомление с ожиданиями игроков может стать отличным поводом для опроса по поводу тем и историй, которые они считают неуместными или нежелательными. Помните, что это не экзамен на поступление в университет, а просто ознакомление с интересами игроков в отношении Пляски смерти. Поэтому старайтесь задавать только ограниченное число вопросов, однако убедите своих игроков отнестись к нему серьёзно. В конце концов, это помогает оживить игру и обеспечить им наилучшее развлечение. Подчеркните, что проявить честность и вдумчивость - в их интересах.



Также примите во внимание длину хроники, которую вы хотите начать. Создание короткой истории в четыре-шесть эпизодов достаточно сильно отличается от создания хроники, которая будет продолжаться неопределённое время и, вероятно, продлится десятки сессий и будет включать множество сюжетных ответвлений. Короткая хроника может заставить игроков хвататься за каждую характеристику, преимущество и возможность для отыгрыша, поскольку она не даёт особого размаха для роста и изменения личности персонажа. С другой стороны, игроки смогут создать персонажей, сфокусированных для одиночной игры, не уделяя особого внимания их шансам на выживание, которые так важны для длительной хроники. Как Рассказчик вы должны придавать истории совершенно чёткий и выразительный характер. Неигровые персонажи должны производить на игроков впечатление моментально, поскольку у вас будет не так уж много времени, чтобы раскрыть все грани их личности.

Когда вы уже ясно понимаете, какую историю хотите рассказать, облеките свои идеи в плоть, создав персонажей, сеттинг, сюжет, тему и другие детали. Любой из этих факторов может влиять на другие, так что процесс создания хроники далеко не столь прямолинеен и систематичен, как может показаться на данном этапе. Вы можете начать с определённой темы и отталкиваться от неё для разработки сюжета. Или вы можете начать с персонажа (или группы персонажей) и выстроить хронику вокруг них. Возможно, вы захотите начать с некоего образа: надменный Князь приказывает окружающим преклонить перед ним колени; омерзительная компания Носферату устраивает чайную церемонию, заполняя фарфоровые чашечки кровью; Сородичи распинают предателя на кресте. Как бы то ни было, не ограничивайтесь только одной идеей. Следуйте за своей фантазией и старайтесь связывать наработки между собой. В конце концов незначительные детали, порождённые вашим вдохновением, сольются в нечто единое, и вы будете уже точно знать, о чём повествует ваша хроника.

Персонажи: Кто вступает в Пляску?

Наибольшую важность для хроники представляют персонажи игроков. В конце концов, именно о них повествуют ваши истории (если бы это было не так, ваши игроки

быстро бы заскучали и, скорее всего, забросили бы эту хронику). Так какими типами персонажей они бы хотели играть и как они смотрят на предложенные вами идеи?

Предположим, что вы планируете построить хронику вокруг неожиданного взлёта и столь же стремительного падения Князя большого города. Вы собираетесь погрузить персонажей в тончайшую сеть политических интриг, окружающих карьеру этого Князя и освещающих тему предательства наряду с развращающей властью. Однако один из ваших игроков мечтает взять роль Носферату, главный интерес которого заключается в том, чтобы оберегать свою смертную семью (не показываясь ей на глаза), в то время как другой вообще собирается отыгрывать аполитичного представителя клана Мехет, ищущего мистического просветления в рядах Колдовского Круга. Ни один из них не подходит вашему замыслу, однако вы не должны заставлять игроков отказываться от персонажей, которые им нравятся, и вынуждать их браться за неинтересных им героев. Игроки тоже должны быть создателями истории, а не пассивными, раздосадованными зрителями.

Так что договаривайтесь. Может быть, вам удастся сместить акцент вашей хроники так, что взлёт и падение Князя будут отыграны в предыстории, а в реальной хронике игрокам придётся иметь дело с последствиями. А возможно, центральной проблемой станет необходимость избегать махинаций старейшин, что подтолкнёт персонажей к преследованию собственных политических целей. Или, наоборот, игроки, недостаточно чётко определившие положение своих персонажей на политической арене, подгонят их образы под концепт хроники. Носферату может заинтересоваться восхождением Князя, поскольку в этом он видит шанс помочь своей семье новыми политическими контактами. Мехет может найти понимание у нового Князя, поскольку тот тоже входит в Колдовской Круг. Опытные игроки часто просят Рассказчика заранее осветить общий замысел хроники, чтобы они смогли подогнать своих персонажей под ту или иную историю. Приоткрыв таким образом занавес, вы поможете и себе, и своим игрокам, поскольку вы вместе сможете обсудить, какие роли могут сыграть персонажи и что они будут делать во время игры.

Продолжайте искать компромисса и в описаниях персонажей, и во время распределения их ролей, характеров, предысторий и социальных связей. По мере того как игроки описывают персонажей всё подробнее, вы ещё детальнее прорабатываете мир, в который они попадут - и одновременно предлагаете игрокам средства, благодаря которым они смогут лучше приспособить героев к событиям хроники.

Допустим, один из ваших игроков хочет, чтобы до Обращения его персонаж был кем-нибудь вроде правительственного агента - возможно, судебным исполнителем или шпионом. По мере того как вы согласовываете идеи со своим игроком, вы решаете, что ему вполне подойдёт роль агента ФБР, работающего под прикрытием в крупной банде, поскольку это одновременно и исполнитель, и шпион (благодаря маскировке и миссии по выслеживанию преступников). Игрок распределяет Союзников и Контакты между другими агентами ФБР, криминальными авторитетами и стукачами, которые не понимают, что в действительности работают с "G-man'ом". У него может быть даже двойная личность. Такой G-man получает ряд соответствующих навыков вроде Знания улиц, Кражи, Расследования, Обмана, Огнестрельного оружия, Образования (с уклоном в закон) и Ремёсел (для использования электронных маскировочных приборов).

Вместе с тем вы придумываете, как ввести Обращённого G-man'a в свою хронику. Возможно, старейшина из городского Примогена втайне запустил крота в отряд ФБР и использует его для получения информации о преступниках, служащих его конкуренту. Этот Примоген может быть даже Сиром G-man'a, который будет использовать своего потомка для манипулирования отрядом ФБР в своих целях, - а может быть, персонаж понятия не имеет о тайной деятельности Примогена и испытывает настоящий шок, когда видит, что старейшина настраивает против него бывших союзников по отряду. Может быть, Примоген или другой Сородич планирует Обратить другого представителя ФБР,

который был другом героя ещё в смертной жизни. А может, кто-нибудь вообще решил Обратить бандита, который всей душой ненавидит героя за то, что тот некогда посадил его за решётку.

Чем больше подробностей об отряде ФБР опишет игрок, тем меньше работы вам придётся выполнять самостоятельно. Каждый человек в этом отряде (или каждый преступник, которого этот отряд настроил против себя) становится ещё одним персонажем, которого вы сможете ввести в свою хронику, и ещё одним крючком, которым вы сможете затянуть героя в историю. У вас появятся собственные персонажи, которые будут защищать его или от которых придётся скрываться, которых можно будет предать ради выгоды или убить в припадке безумия; появятся и враги, которые будут охотиться на него или, напротив, налаживать с ним отношения; появятся даже потенциальные помощники, - словом, возникнет новый материал для построения хроники, ждущий грамотного использования.

Так, в приведённом примере было бы разумно ожидать, что важную роль в судьбе персонажа и его мотивациях будут играть Социальные Преимущества. Новообращённые неонаты, как правило, сохраняют прочные связи со смертной жизнью, так что не стесняйтесь подталкивать игроков к приобретению соответствующих Преимуществ. Проведите коллективное обсуждение каждого Преимущества и спросите, как игрок его приобрёл. Почему, например, у вампира так много Ресурсов? Может, он происходит из богатой семьи? Или он был особенно успешен в бизнесе? Или он имел высокооплачиваемую профессию, например, связанную с медициной или юриспруденцией? Или он выиграл в лотерею? А может, он заработал эти деньги на грязных сделках вроде торговли наркотиками? Не допускайте, чтобы подобные Преимущества оставались абстрактными характеристиками в листе персонажа. Привязывайте их к чему-то конкретному.

Не забудьте поинтересоваться, как повлияло на социальные связи Обращение персонажа. Удалось ли ему каким-либо образом утаить от своих смертных друзей, родственников и коллег тот факт, что он стал вампиром? Ведёт ли он абсолютно ложную "смертную" жизнь или он мёртв для всего мира, кроме нескольких доверенных лиц? (То есть... *почти* мёртв).

С другой стороны, не пытался ли персонаж отойти от своей прежней жизни - возможно, даже фальсифицировав свою смерть? Если да, то спросите у игрока, что чувствует его персонаж в связи с образовавшейся пропастью между ним и всеми, кого он знал и любил? Способен ли он действительно отстраниться от своего старого дома, семьи и друзей, а возможно, даже детей и супруга? Или его подтолкнуло к такому разрыву понимание своего голода, который грозит взять над ним верх? Смирились ли родственники персонажа с его исчезновением или они пытаются выяснить, что с ним случилось? Разорванные контакты любого рода могут лечь в основу сильнейшей драмы, красивого пафоса и даже хоррора.

Для персонажа особенно важно, знает ли кто-нибудь из его партнёров, доверенных или других союзников о том, кем он является на самом деле. Подобные нарушения Первой Традиции могут открыть далеко не один ящик Пандоры, полный интереснейших перспектив для судьбы персонажа. Вампир должен удостовериться, что такие союзники никому не проговорятся о том, что им известно. Он вынужден укрывать их или защищать от других вампиров, готовых убить любого, кто угрожает их тайне, - или же он обязан найти оправдание подобной связи со смертными. Немаловажно определить и то, как люди реагируют на новость о существовании вампиров и на тот факт, что их знакомый является одним из этих бессмертных монстров. Обратится ли такой человек против "чудовища", отстранится ли от него каким-либо другим образом, попытается ли проигнорировать этот факт или просто смирится с этим? А может быть, он и сам попросит сделать его вампиром, поскольку видит в не-жизни лишь силу, не обращая внимания на весь ужас подобного состояния?

Обязательно удостоверьтесь, что игроки не игнорируют Обращение как часть биографии своих персонажей. Вампиры редко решаются на Обращение - и этот процесс никогда не даётся им без труда. Так какое же качество персонажа оказалось настолько важным для одного из вампиров, что он решил пожертвовать частью своей души, чтобы переправить смертного в мир бесконечной ночи? Такой поступок предполагает значительную потребность в способностях персонажа, великую любовь... или великую ненависть.

Чаще всего персонаж живёт в том же городе, что и его Сир. Если нет, то он (или сам Сир) решается на довольно опасный и необычный шаг - путешествие в другой город. Подумайте, что могло вынудить персонажа к такому отчаянному поступку. Сможет ли он получить признание среди других Сородичей, несмотря на отсутствие Сира, который мог бы за него поручиться? Скорее всего, Сир персонажа по-прежнему играет большую роль в не-жизни своего потомка. И даже если каждый из них считает Обращение горькой ошибкой и они больше не хотят видеть друг друга, в глазах остальных Сородичей эти двое по-прежнему неразрывно связаны. Действия одного из них отражаются на другом. Враги одного могут обрушиться на другого (а уж если Сир и потомок сами настроены друг к другу враждебно, то сети вражды, союзничества и предательства между ними и их многочисленными врагами приобретают поистине византийский характер).

Игроки часто чувствуют искушение опустить вопрос о биографии своих персонажей и отыгрывать роль уже в сюжетных ситуациях, когда начнётся игра. Кроме того, некоторым просто не нравится тщательно прорабатывать социальные и эмоциональные связи между героем и его окружением. Такие игроки обычно боятся, что эти связи будут использованы против них. Однако жизнь человека неотделима от жизни других людей. Борьба за ускользающую человечность утратит большую часть своей остроты и хоррорной составляющей, если игрок не будет заботиться о том, что станет с его персонажем и уж тем более - с кем-то другим.



Один клан или ковенант?

Вы можете поинтересоваться у игроков, действительно ли они хотят использовать в игре полный набор кланов. Хронику, в которой котерия может состоять из представителей любого клана, в рамках **Реквиема** можно назвать "сеттингом по умолчанию" – но в то же время котерии, каждый представитель которых восходит к общему клану, могут быть интересны по-своему. То же относится и к ковенантам. Само собой, если игроки этого хотят, котерия может состоять и из членов нескольких ковенантов, однако если она будет представлять только один ковенант, это даст игрокам существенные преимущества.

В первую очередь, будет гораздо проще объяснить, почему персонажи собрались вместе и продолжают работать на протяжении долгого времени. Они вообще могут быть единственными неонатами этого клана или ковенанта в домене, которых свёла вместе неопытность или прямой приказ лидеров этого клана или ковенанта, решивших собрать всех своих неонатов в одной котерии. Например, такая котерия может состоять из представителей Ордо Дракул, которые сформировали собственный коллектив для разделения оккультных знаний и обмена секретами с другими чародеями с целью совместного обучения. Или же молодые соклановцы Гангрел могут бороться за признание своей независимости со стороны древних, насквозь коррумпированных старейшин сразу из нескольких ковенантов.

Котерия, состоящая из представителей одного клана или ковенанта, также даёт игрокам возможность исследовать внутреннее строение этой группы и узнавать о тех перспективах, которые она предлагает. Сколько различных путей можно найти в социальном строе Картианцев? Сколько различных способов обретения власти лежит перед Вентру?

Подобное ограничение может даже помочь игрокам, которым трудно придумать концепт персонажа. Простая задача “создать вампира” порой становится для игроков настоящей проблемой, поскольку она открывает перед ними слишком большой диапазон возможностей. Но попросив “создать Дэва” или “члена Ланцеа Санктум”, вы дадите игроку надёжную опору, от которой он сможет отталкиваться, придумывая своего персонажа.



Сеттинг

Где вы собираетесь развернуть события хроники? Чаще всего Сородичи обитают в больших городах – и чем больше город, тем больше Сородичей смогут укрыться в его пределах.

А потому размер города имеет существенное значение для игры. Необъятные городские массивы вроде Нью-Йорка, Лондона или Мехико могут служить домом сотням вампиров и поддерживать все официальные должности, известные миру Сородичей. Не забывайте, что кланы и ковенанты также обладают хорошо развитой социальной структурой с собственными позициями власти. Однако помните, что никто из вампиров не может знать *всех* окружающих. Политика Проклятых часто напоминает старинную машинную политику смертных. В мире Сородичей никуда не исчезли влиятельные посредники, готовые пообещать поддержку (или пригрозить враждой) целым группам вампиров в обмен на щедрые предложения со стороны их лидеров. Чтобы выделиться среди других, персонажам обычно приходится много работать. Напротив, некоторые персонажи могут захотеть скрыться от чужих глаз или заключить союз с совершенно новой фракцией, в случае если ситуация в их родном коллективе станет слишком опасной.

Большие города могут сослужить хорошую службу Рассказчику, поскольку в них он всегда может ввести целый ряд новых персонажей, необходимых для хроники. Возможно, эти персонажи раньше перемещались по всему городу или же игрокам просто не представлялось возможности познакомиться с ними до определённого момента. Само собой, игроки никогда не знают наверняка, можно ли доверять словам таких незнакомцев... если только они не захотят изучить их прошлое, что в результате может обернуться побочной историей.

Вторичные города наподобие Хьюстона или Торонто вмещают значительно меньше Сородичей, что приводит к большей разобщённости их социальной структуры. Многие из местных Сородичей предъявляют права на тот или иной титул, однако немало официальных позиций в городе просто отсутствуют, поскольку потребность в них слишком мала. Даже если в таких городах присутствуют представители всех пяти кланов и ковенантов, в каждой из этих групп насчитывается слишком мало членов, чтобы можно было говорить о плотной внутренней организации. Личные интересы, склоки и власть могущественных индивидуумов значат в таких городах не меньше, чем политика целого клана или ковенанта.

Города средних размеров могут скрывать достаточное для сюжета количество тёмных тайн, которые, тем не менее, могут вовлечь игровых персонажей только с большим трудом. В таких городах молодому вампиру гораздо легче сделать себе имя, чем в других доменах, поскольку его котерия и без того имеет в городском обществе определённый статус. С другой стороны, если котерия обладает достаточной властью, чтобы предлагать окружающим политическую поддержку, возможно, её постараются уничтожить просто затем, чтобы она не поддержала чьих-нибудь конкурентов. Как бы то ни было, в таких городах Сородичи быстро узнают всех остальных городских вампиров.

Города третьей степени - наподобие Венеции или Лас-Вегаса – могут вместить лишь несколько десятков вампиров. В таких городах можно и не увидеть представителей всех ковенантов и кланов, что зачастую придаёт местному обществу уникальный характер. Политика кланов и ковенантов иногда может уступать по важности взаимоотношениям

между могущественными индивидуумами. Каждый обитатель такого города знает всех остальных.

В небольших городах игровые персонажи могут и вовсе составить значительную часть местной популяции Проклятых. Это позволяет закрутить сюжет непосредственно вокруг игровых персонажей, однако в самой игре такой сеттинг может показаться несколько ограниченным. Тем не менее, если игроки действительно хотят увидеть постоянно развивающиеся отношения между небольшой группой вампиров, то небольшой город может быть лучшим выбором для построения сеттинга.

Также нелишним будет подумать о возрасте города. Множество городов Нового Света насчитывают менее века с момента основания. Среди местных Сородичей старейшие наверняка будут происходить из числа смертных обитателей этих городов, а остальные вампиры будут их прямыми потомками в пределах двух или трёх поколений. Союзы и склоки между Сородичами, некогда основавшими эти города, скорее всего, будут управлять всей местной политикой.

В Старом Свете, напротив, множество городов насчитывают не одно столетие. Лондон и Париж были метрополисами в течение многих веков - и даже до этого они представляли собой политически важные города. Рим и Александрия процветали ещё две с лишним тысячи лет назад. Единственным поздним городом в этой области можно назвать Багдад - но и он уходит корнями в историю древнего Вавилона. Старинные истории Проклятых повествуют о местных династиях, странных обычаях, уникальных традициях, древних тайнах и кровавых расправах, истоки которых давно уже затерялись в уголках памяти Проклятых.

Многие игроки и Рассказчики любят устраивать хроники по ближайшему крупному городу - а нередко и в своём родном городе - или по мегаполисам наподобие Праги или Чикаго, которые встречались им на страницах книг, на экранах кинотеатров или в телепередачах. Такой сеттинг обладает значительным преимуществом перед другими, поскольку игроки уже многое знают об этом месте и могут с лёгкостью узнать ещё больше. Визит в библиотеку поможет быстро составить перечень знаменитых, выдающихся или просто эксцентричных людей, связанных с историей города и потому способных повлиять на историю местных Сородичей. Кроме того, в любом крупном городе встречаются необычные элементы, связанные с его прошлым или настоящим - от историй о массовых убийствах до причудливых монументов, окружённых зловещими тайнами.

С другой стороны, вы можете придумать и собственный город. Такой выбор также не лишён определённых преимуществ, поскольку вы сможете создать подходящую историю, географию, местные обычаи и красочные локации, которые пойдут игре только на пользу. Тем не менее, это большая работа, требующая значительного усердия. Игроки быстро замечают несоответствия и указывают на них, если только вы не даёте адекватного объяснения той или иной странности.

Смелые игроки могут попробовать игру и в более необычном сеттинге. Так, персонажи могут быть единственными вампирами в маленьком захолустном городке. Подобная хроника будет целиком строиться на взаимодействии персонажей друг с другом и с окружающими их смертными. Здесь как нигде ясно прослеживается принцип, гласящий, что хронику ведут игроки и их персонажи. (Первая история в таком сеттинге может, например, рассказывать о том, почему и как персонажи попали в этот город).

В большинстве случаев Сородичи избегают путешествий и даже визитов в сельскую местность, однако это не делает хронику, основанную на путешествиях или сельской жизни, принципиально невозможной - просто для игроков такой сеттинг будет нешуточным вызовом. Опасности странствий наполнят историю саспенсом, поскольку сам ход путешествия сопряжён с трудностями охоты и выживания в светлое время суток. Таким вампирам почти неизбежно потребуются гули или другие слуги, которые с этой целью могут отыгрываться как полноценные персонажи.

Существование в маленьком городишке или в глуши также возможно при правильном наборе Дисциплин и умении держаться в безопасности. Например, в необычной истории персонажи могут образовать котирию, цель которой - превратить жителей маленького изолированного городка в своё общее стадо. Даже если им и удастся подчинить себе местных лидеров Доминированием, Винкулумом или другими методами, как они смогут убедить (уговорами или силой) остаток населения принять роль живой пищи? Если им удастся и это, то как им сохранить свою тайну от окружающего мира? Между тем, хроника, проходящая в захолустье, должна почти целиком фокусироваться на выживании: охоте на животных для прокорма, попытках укрыться от солнца, а вероятно - и от других сверхъестественных существ, которые тоже могут прятаться от людских глаз вдали от городских огней.

Тёмное отражение

Когда вы уже окончательно решили, где будет разворачиваться ваша хроника, вам нужно взять наработки по этой локации и перевести их в реалии Мира Тьмы. Вам придётся раскрасить негатив своего города, чтобы превратить его в настоящую адскую бездну, пригодную для игры.

Опишите трущобы, гетто и другие неблагополучные районы, тонущие в обветшалых декорациях и бедноте. Многие здания в этих районах пустуют, другие забиты скваттерами¹⁸. Бандитские надписи делят место с бесконечными граффити - это единственная краска, которую наносили на местные здания за последние десятилетия. На фасадах многих домов - даже тех, в которых ещё живут люди, - зияют разбитые окна, местами затянутые пластмассой или заколоченные старыми досками. На улицах поблёскивает битое стекло, а ветер растаскивает по переулкам мусор. Единственный признак богатства безраздельно принадлежит сутенёрам и наркодилерам, разъезжающим по городу в роскошных автомобилях. Большинство людей стараются не смотреть друг другу в глаза и говорить как можно тише: никто не хочет привлечь внимание молодых задир, расхаживающих по переулкам в бандитских прикидах. Бумбоксинг, пьяные выкрики, визг сработавших противоугонных сигнализаций и редкие выстрелы сопровождают ночную жизнь этого города.

В богатых жилых кварталах ожесточённость приобретает особый характер. Апартаменты и кондоминиумы мало чем отличаются от крепостей далёкого прошлого. Пригородные дома похожи на клоны, лишённые всякой индивидуальности. Те, кто может себе это позволить, живут в хорошо защищённых местах за высокими бетонными стенами, покрытыми сверху колючей проволокой или битым стеклом, с вооружённой охраной на воротах. Богатейшие среди них могут жить в роскошных пентхаусах или личных поместьях, со всех сторон окружённых стенами – и в Мира Тьмы такое случается куда чаще, чем в современных городах реального мира.

Затушуйте любые следы человечности и красоты, присущие бизнес-центрам. Небоскрёбы должны стать чудовищными монолитами, ошестинившимися мутной, безликой сталью, камнем, бетоном, стеклом или ужасающими горгульями, взирающими на улицы со своих зубчатых башен. С наступлением темноты улицы пустеют, уступая место бездомным, ютящимся на свалках и в глухих переулках. Если какой-нибудь бизнесмен вынужден пройти по улице пешком вместо того, чтобы привычно воспользоваться охраняемыми парковками на цокольном этаже многочисленных небоскрёбов, то уже очень скоро к нему как по волшебству явятся волки в обличье людей, готовые кому угодно перегрызть горло за пару долларов. Вдалеке от финансовых центров располагаются и другие прибыльные места, работающие по ночам: пивные, стрип-бары, ночные клубы, видеозалы с пометкой "XXX", не считая редких бензоколонок и

¹⁸ *Скваттер* – незаконный поселенец.

минимаркетов. А на окраине города массивные железные решётки в офисах торговых центров и магазинов превращают эти места в череду тюремных камер.

Промышленный район должен стать бесплодной пустошью, усыпанной крошечным кирпичом и усеянной бетонными фабриками и складами. Большинство заводов давно закрылись, оставив исполинские машины ржаветь или осыпаться на пропитанную отходами грязь и старый асфальт.

Временами можно наткнуться на реликты далёкого и куда более величественного прошлого – по крайней мере, того, в котором люди имели куда лучший вкус к декорациям. Так, старая церковь может стоять среди мрачных фасадов финансовых центров, и её померкшие стёкла вкупе с потрескавшимися стенами создадут резкий контраст с окружающими строениями. Старинные офисы могут сохранять следы необычной архитектуры и кладки, однако и они будут свидетельствовать о том, сколь многое может изменить время и человеческое пренебрежение.

По мере того как вы подводите город к реалиям Мира Тьмы, подумайте, где могут обитать и проводить собрания местные Сородичи. Музеи, дома оперы и другие культурные локации отлично подходят для создания Элизиумов, однако этой же цели могут послужить и старинные железнодорожные или автобусные вокзалы, построенные в элегантном Ар-деко или ещё более раннем возвышенном стиле. Не стесняйтесь изменять реальные городские локации или делать их более атмосферными: например, ничто не мешает вам сделать новенький вокзал старинным и жутким строением. Разрушенные церкви - ещё один символический элемент, которым не стоит пренебрегать. Недостроенные и заброшенные дома также хорошо отражают отчаяние, свойственное городам Мира Тьмы.



Что в этой комнате?

Существует ещё одно преимущество, связанное с пониманием того, что именно игроки хотят увидеть в ходе истории. Это позволяет вам распланировать локации, которые будут использоваться в игре чаще других, и придумать, как те или иные места, доступные для игры, смогут послужить вашим интересам. Большинство живых игр проходят на ограниченной территории, а потому Рассказчик и его помощники могут подготовить к игре лишь несколько локаций. Некоторым Рассказчикам удаётся добиться возможности провести игру на более обширной территории вдали от любопытных глаз. Тем не менее, большинству приходится обойтись тем, что они имеют под рукой, особенно если речь идёт о городских территориях, в которых игры, как правило, ограничиваются квартирами или загородными домами. Если вы обнаруживаете, что никто из игроков не интересуется оккультными тайнами, не тратьте время впустую и не пытайтесь придать гостинной вид таинственной библиотеки. Если игроки утверждают, что они ни за что не полезут в местные канализационные туннели, не нужно пытаться переделать комнату "под тоннель" или "старую ветку метро". Далеко не каждый стереотипный аспект города, населённого вампирами, должен быть представлен в вашей игре - особенно если вы ограничены в выборе пространства. Узнайте, какие типы мест игроки предпочли бы посещать чаще всего, и подумайте, как вписать эти места в ваш сеттинг. Всегда можно найти компромисс, и вы можете использовать свободную территорию в интересах всей игровой группы, распланировав со своими помощниками превращение простых комнат в идеальную игровую площадку. Если вы не уверены, что игроки вообще будут посещать ту или иную область, даже не тратьте время на её подготовку.



Основные черты Мира Тьмы

В качестве общего принципа держите в памяти главные образы Мира Тьмы уже на этапе проработки сеттинга. Для Сородичей этот мир должен стать ещё более мрачным и смертоносным, чем для простых смертных. Определяя настроение своей хроники, руководствуйтесь следующими правилами:

- **Угасание добродетели:** Люди знают, что живут в разлагающемся и порочном мире. Они поняли это из опыта предыдущих столетий, пропитанных жадностью и ложью: ложью торговцев, ложью правительства, ложью религиозных лидеров и любых других социальных организаций. Цинизм и отчаяние просочились в самую человеческую культуру, начиная с плакатов на стенах и заканчивая произведениями киноискусства. Все знают, что малейший признак таких добродетелей, как сострадание или благотворительность, делает человека слабым и уязвимым, а такие слова, как "вера" и "справедливость", используются лишь негодаями, стремящимися замаскировать собственные грехи. Настоящая жертвенность, любовь или честь встречаются реже и ценятся больше, чем самый крупный алмаз.

- **Хороших парней больше нет:** А они когда-нибудь существовали вообще? По сути, среди современных смертных нет никого, кто мог бы вдохновить окружающих на великие деяния. Средства массовой информации уже поймали всех потенциальных героев на сексуальных скандалах и взятках или просто разрушили их репутацию ради очередной грязной сплетни. Локальные лидеры быстро сдались или погибли во вспышках типичного городского насилия. Чрезвычайно редкие люди, которые искренне стремятся сделать мир лучше, остаются неслышными голосами в бездушной городской стихии, а их деяния быстро теряются в потоке цинизма и лицемерия.

- **Страх и насилие:** Преступления вездесущи, а жизнь ничего не стоит - особенно в глазах молодёжи. Сердца бедняков черствеют из-за отчаяния и жадности, а богатые преступники становятся среди них антигероями. Скукающая золотая молодёжь ищет острых ощущений в насилии и наркотиках. Ни один социальный слой не испытывает недостатка в социальных группах, на которые обрушивается общая ненависть: люди винят в своих проблемах представителей других рас, классов и просто тех, кто смотрит на мир по-другому.

- **Изоляция:** Многие семьи и даже целые городские кварталы привыкли держаться вместе против всего остального мира, считая, что их окружают враги, постоянно рвущиеся лишить их последнего, что они имеют. Они стараются по возможности оградить себя стенами, железными воротами и системами безопасности. Они посылают детей в частные школы, приучая их держаться подальше от учеников из других классов. Не столь состоятельные горожане высматривают поблизости бандитов и стараются не подходить к окнам, особенно в ночное время, чтобы не стать чьей-нибудь жертвой. Вместо того чтобы общаться с соседями, люди собираются у телевизоров. Церкви, клубы и другие социальные учреждения дают людям возможность укрыться от мира вместе с несколькими себе подобными, разделяющими их представления об этой жизни.

- **Безумие:** Как не сойти с ума в обезумевшем мире? Безумие в Мира Тьмы принимает разные формы. Иногда оно очевидно, как в случае с бездомной, роющей себя в мусорном баке и громко разговаривающей сама с собой, или наркоманом, выкрикивающим из переулка пугающие пророчества. Некоторые формы безумия не столь заметны, как в случае с заботливым семьянином, который втайне пристаёт к собственным дочерям. Другие отклонения возникают с годами страха и изоляции - как, например, расизм, доведённый до фанатизма, и прочие формы нетерпимости. Неудивительно, что так много людей ищет выхода в наркотическом забытии.

Темы

Ни одно проявление добродетели в этом мире не может рассчитывать на хоть сколько-нибудь предпрешённую победу. В действительности, опыт жизни подсказывает,

что добродетель и вовсе не имеет ни шанса в борьбе с жестокостью человечества. Вопрос в том, потонет ли этот мир в коррупции и задохнётся под собственным гнётом или же этот порочный круг продолжит вращаться до скончания времён. Это жуткий итог, кошмар без начала и без конца.

Многие люди уже сдались. Они просто хотят прожить в комфорте тот короткий срок, который был им отпущен. Только слепые фанатики заботятся о будущем этого мира, готовые скорее предать его пламени, чем отступить хоть на дюйм от своих идеалов. Редкие люди, достигшие настоящей власти, предпочитают правление Адом бесконечной борьбе за крупинцы света.

В целом вся раса Сородичей относится к последней категории. Отчасти это объясняется тем, что проклятие не-жизни наделяет их значительной силой, а отчасти - тем, что оно делает их слабее простых людей, на которых они охотятся. Глубоко внутри вампиры и сами это понимают. А если даже смертные предаются отчаянию, то как можно надеяться, что Проклятые придут к другому итогу?

Независимо от своих кланов, ковенантов или сеттинга, в котором они обитают, игровые персонажи должны постоянно сталкиваться с выбором между борьбой за светлые идеалы и удовлетворением своих пороков. Этот вопрос не обязательно ставить в открытую, однако он лежит в самом сердце **Реквиема**. Хватит ли у героев сил, чтобы возвыситься над стремлениями обыкновенных чудовищ, особенно если они знают, что на этом пути их поджидает не один горький провал? На протяжении Реквиема им становится всё тяжелее делать “правильные” вещи, а зачастую такие попытки оказываются сопряжены и с немалой опасностью. К тому же, порою трудно сказать, что правильно, а что нет. Но как бы то ни было, в ходе своего трагического существования персонажи должны проявлять героизм, сражаясь за остатки человечности, сострадания и других ценностей, дорогих их сердцам.

В пределах общей темы - морального выбора и его последствий - вы можете поднимать бесконечное число других тем, важных для вашей хроники. Тема определяет центральную идею, которая организует общий ход историй и связывает их вместе. Тема - это отнюдь не простая “мораль”. Не нужно использовать подобных шаблонов. Хорошая тема звучит в вопросах, которые вы поднимаете во время игры. Персонажи дают на них собственные ответы по мере того, как они делают тот или иной моральный выбор, реагируя на созданную вами ситуацию. Вот перечень подходящих тем для хроник **Реквиема**:

- **Пляска Смерти:** Не-жизнь Сородичей неразрывно связана с жуткой, незримой войной против всех, в которой власть над обществом смертных становится одновременно оружием и наградой. Молодые вампиры пытаются вырвать немного власти и безопасности из рук жадных старейшин. Вампиры постарше изо всех сил пытаются удержать власть, которую они накопили, и укрепить её, чтобы использовать против своих конкурентов. И те и другие с готовностью предадут своих бывших товарищей, чтобы улучшить собственное положение, не прекращая, однако, заключать новые союзы, пока это остаётся для них удобным.

Могут ли персонажи избежать Пляски Смерти или они должны вступить в неё ради собственного выживания? Смогут ли они вырваться из бесконечного цикла или им до конца времён придётся накапливать всё больше власти для того, чтобы справиться с врагами, которых они нажили из-за предыдущих побед? Могут ли они использовать свою власть для благотворительности? Существует ли вообще благотворительность в обществе Проклятых? И, что ещё важнее, могут ли персонажи доверять друг другу или они в конце концов предадут товарищей по котерии ради достижения личных целей?

- **Связанные невидимыми цепями:** Обращение даёт вампиру власть и освобождает его от смертных законов и ограничений... А может быть, нет? Немало Сородичей верят в то, что они стали бессмертными хозяевами ночи - по крайней мере, в своих городах. Но они продолжают связывать себя долгами друг перед другом и перед собственными

законами, а особенно – подчинением Князю вкупе с нуждой следить за Традициями. Вечная Пляска Смерти накладывает на них другие ограничения, хотя капкан послужил бы здесь лучшей метафорой, чем любые цепи. Сородичи хватаются за малейшую возможность обрести власть и уже очень скоро оказываются обязаны управлять своими смертными пешками и защищать их от ревнивых соперников. Сама натура вампиров опутывает их ещё более прочными узами. Сородичи не могут избавиться от Внутреннего Зверя, однако они должны постоянно бороться за то, чтобы держать его в узде - иначе он возьмёт верх над их разумом и разрушит их Реквием. Пороки вампиров накладывают на них новые цепи, и мало кому из Сородичей удаётся преодолеть свои страсти по-настоящему. В таком свете даже Князя трудно назвать настоящим хозяином своей судьбы.

Эта тема лучше всего работает в случае с группой амбициозных неонатов, которые намереваются занять высокие политические должности или получить громкие титулы в своих ковенантах, кланах и городах. Возможно, подобная власть нужна им для достижения собственных целей, или, возможно, они надеются избежать Пляски Смерти, добившись высокого ранга и власти, при которой никто больше не посмеет командовать ими или пренебрегать их авторитетом. Они должны найти способ вырваться из-под власти Сиров и перехитрить не менее амбициозных соперников. Наконец, они должны бросить вызов власти старейшин, которых они надеются потеснить. Однако чем ближе они подходят к своей цели, тем больше они заключают сделок и тем глубже влезают в долги. Они заключают и разывают союзы, находят временных партнёров и вечных врагов. Если даже они достигнут желаемого, они могут оказаться перед лицом того факта, что они по-прежнему несвободны. Они лишь подняли ставки, вторгнувшись в мир ещё большей конкуренции. Кроме того, теперь им придётся защищать себя от молодых вампиров, которые точно так же хотят потеснить их с занятых мест.

- **Тёмное искупление:** Нередко Реквием ужасает новообращённых вампиров. Они стремятся вернуть утраченную человечность и очистить свою совесть - даже если и не перед Создателем. Персонажи, ищущие прощения, могут пытаться использовать свои демонические силы, чтобы нести добро. Это может включать бесчисленное количество вариантов, от уничтожения бесчеловечной уличной банды до планомерного восхождения к власти с целью использовать политику смертных этого города на благо бездомных и неимущих. Само собой, такие Сородичи быстро находят себе врагов. Большинство вампиров считают таких альтруистов в лучшем случае глупцами, а в худшем - угрозой их власти и состоянию. Сама натура героев становится для них самой близкой и неустрашимой угрозой. Мимолётное безумие может превратить миссию по искуплению, восстановлению справедливости и других добродетелей в кровавую мясорубку. Могут ли Проклятые по-настоящему творить добро или они обречены на искажение и разрушение всего, с чем они соприкасаются? Может ли вообще какое-либо число добрых дел искупить все грехи, которые неизбежно совершает вампир после своего Обращения?

- **Дом лежит у тебя в сердце:** Существование вампира сопряжено с одиночеством и наполнено ужасом, а котерия слабо заменяет семью и друзей. Некоторые неонаты пытаются ухватиться за эмоциональные связи со своей прошлой жизнью. Но может ли вампир действительно вернуться домой и восстановить утраченные отношения или этим он только положит начало ещё большей трагедии и разлуке?

Эта тема исследует глубину отдаления Проклятых от человечества. Никто из вампиров не может восстановить определённые стороны смертного существования: им никогда не увидеть солнца и не родить ребёнка; голод делает их опасными для любого смертного, находящегося поблизости, а другие Сородичи могут и вовсе увидеть в сближении персонажей со смертными прямую угрозу для Маскарада. Даже если вампиру и удаётся сблизиться с родственниками и друзьями, которых он считал неотъемлемой частью своей прошлой жизни, не делает ли он этого из эгоистических целей? А может быть, он решил, что это единственное, что имеет ценность во всём Реквиеме? Что до его родных, то какой выбор придётся делать им - и какими будут последствия? Останутся ли

они слепы к опасности или отважно рискнут своей жизнью в стремлении вернуть персонажу его человечность?

Тема помогает вам сфокусировать происшествия и события ваших историй на определённой идее. По мере того как игроки получают возможность увидеть хронику с разных ракурсов, она приобретает логичность и эмоциональное наполнение. Когда хроника достигает своего пика, вы можете обострить кульминационный момент, поставив игроков в положение, требующее одного - окончательного - ответа на вопросы, поднятые темой.

В хронике может присутствовать множество тем. В сущности, лучше вообще не привязываться слишком тесно к одной-единственной теме, особенно в случае с долгой хроникой. Если вы сделаете какую-либо тему вездесущей или будете навязывать персонажам ответы на поставленные вопросы, то хроника может показаться слишком нравоучительной, если даже не принуждённой. Вам следует выбрать одну главную тему, однако истории должны рассматривать и другие вопросы. Кроме того, вы можете совмещать сразу несколько тем. Например, члены одной кoterии могут стремиться к максимальному восстановлению своих смертных качеств - со всеми сопутствующими трудностями, - но обнаружить себя затянутыми в Пляску Смерти необходимостью защищать своих любимых от махинаций других Сородичей. Вполне возможно, что каждый герой будет развивать свою тему. Вы ограничены только усилиями, которые вы и ваши игроки готовы затратить на разработку тем.

Драма 101

Большинство ролевых игр можно вполне справедливо назвать “приключенческими”: в них герои преследуют определённые цели и встречаются многочисленные опасности на пути к награде. Неважно, проходит ли эта игра в декорациях эпического фэнтези, научной фантастики, вестерна, китайского уся, сказок о говорящих животных или даже кровавого триллера. Персонажи просто имеют проблемы, которые нужно решить.

При желании **Реквием** можно использовать и в этом ключе. Мир игры предоставляет героям нешуточное число опасностей, которые могут встречаться им на пути, начиная со смертных властей, которых необходимо держать в заблуждении, и заканчивая неистовыми Люпинами, стремящимися уничтожить всю расу вампиров в целом.

Однако как повествовательная ролевая игра **Реквием** создавался для драматических историй. Драма достаточно сильно отличается от жанра "action-adventure", в котором персонажам достаточно просто совершать сложные действия. "Как нам остановить Люпина?" - спрашивают персонажи action-adventure. "Как поступить с Люпином? Убить его, спрятаться, попытаться поговорить с ним или натравить его на наших врагов?" - размышляют герои драмы.

В драме не существует однозначно правильных решений - а если даже такие и есть, то персонажи не захотели бы принимать их. К примеру, они могут обнаружить, что смертный охотник, уничтожающий городских вампиров, в действительности - старый друг одного из героев. Попытаются ли они остановить его или даже убить? Охотник - убийца. Он уничтожает смертных слуг Проклятых наравне с их хозяевами. Но всё же он был кому-то из них лучшим другом. Возможно, они попытаются поговорить с ним и восстановить старую дружбу? Это было бы милосердно и человечно, однако как быть с кровью смертных, лежащей на его руках? И это уже не говоря о том, какую опасность представляет охотник, который видит в своём старом друге всего лишь очередного вампира. Вдобавок ко всему, если Князь домена узнает о связи героев со смертным охотником, он наверняка начнёт задавать вопросы, на которые будет трудно ответить. Он может даже заподозрить, что они планировали убийства совместно.

Один из простых способов наполнить историю драмой - это понять, в каких ситуациях персонажи хотели бы оказаться меньше всего (но не из-за банальной опасности, а из-за личных страхов, амбиций, моральных трудностей и других эмоций), а

затем поместить их в самое сердце одной из таких ситуаций. С развитием хроники список тяжёлых эмоциональных ситуаций будет меняться, поскольку характеры персонажей будут расти и развиваться. Первоначальные страхи ослабевают по мере того, как герои справляются с личными проблемами, однако в перечне этих проблем появляются и новые, вызванные решениями персонажей и их новыми принципами.

Ещё один лёгкий путь формирования драматической ситуации - изучение Пороков и Добродетелей персонажа. Создайте историю, в которой персонаж должен будет поступиться своими моральными принципами, чтобы спасти другие аспекты Реквиема, такие как Человечность или общественный долг. Не столь добродетельные персонажи могут обнаружить, что их попытки удовлетворения своего Порока вступают в конфликт с другими сторонами их личности. Например, горделивый Сородич может оказаться в ситуации, в которой он, удовлетворив жажду мести (чего требует от него гордыня), тем самым ослабит себя перед конкурентом (что идёт вразрез с его гордостью). Приложив немного усилий, вы сможете придумать и ситуации, в которых потакание грехам послужит торжеству добродетели, или даже более необычные парадоксы.

В кульминационный момент (или хотя бы при резком повороте сюжета) вы должны обострить драматическую ситуацию до предела, поставив героя в такое положение, в котором, как вам кажется, он хотел бы сейчас оказаться меньше всего. Пусть герой встретится со своим величайшим страхом или пусть он окажется перед выбором между множеством наград, которые сулят ему противоборствующие стороны (одну из которых может представлять и он сам). Если игрокам придется по вкусу такие истории, то, возможно, подобная драма станет лучшим ролевым опытом в их жизни, и они будут ждать её повторения в течение многих лет.

Сюжеты

Как видно из приведённых примеров, темы зачастую сами подсказывают сюжет игры. Выбранные вами темы могут помочь превратить общий замысел хроники в готовый сценарий, в котором уже определены типы проблем и моральных выборов, предстоящих героям. Подобно фильму или роману, хроника должна иметь своё начало, середину и конец, а потому игроки должны понимать, что их действия в той или иной мере определяют ход кульминации и развязки. Вы и сами будете иметь более чёткое представление об истории, если с самого начала будете знать, в каком ключе будет проходить хроника.

Для примера давайте по-новому взглянем на упоминавшийся выше концепт хроники, повествующей о взлёте и падении харизматичного Князя. Замысел хроники вроде бы свидетельствует о политическом характере истории, однако вы можете выбрать в качестве темы "Связанных невидимыми цепями". Котерия неонатов видит приближение свободы и возможность вырвать власть из рук старейшин, обострённую тем давлением, которое оказывают на них окружающие. И тут будущий Князь предлагает им шанс захватить эту силу и власть самостоятельно. Попытка разжечь революцию всё глубже затягивает их в паутину интриг, обмана и бесконечных долгов.

Однако, достигнув власти, новый Князь ведёт себя так же бесчеловечно, как и его предшественник. Игроки получают власть и влияние, к которым так стремились их персонажи, однако цена обязательств перед Князем и его новыми союзниками слишком высока. Если они попытаются разорвать эти обязательства и союзы, то им предстоит стать изгнанниками. И по мере того, как правление Князя становится всё более деспотичным, они должны решить, кому будут служить. Присоединятся ли они к новой группе мятежников, рискуя достигнутой властью и собственным существованием ещё раз? Или они останутся с Князем и будут пытаться улучшить режим изнутри? Или они забудут о своих старых принципах? Или сбегут? Вам как Рассказчику достаточно просто знать, что хроника закончится громким аккордом в виде гражданской войны между Сородичами, которая вынудит персонажей идти до конца тем путём, который они для себя выберут.

Если они поддержат Князя, то им придётся подавлять или даже уничтожать вампиров, стремящихся к тем же идеалам, к которым когда-то стремились и они сами. Если же они обернутся против правления Князя, их власти придёт конец. К тому же, они заработают репутацию предателей и ненадёжных союзников. А подобная репутация приведёт к тому, что никто не будет им доверять ещё очень и очень долго, независимо от того, насколько оправданным может им самим казаться сделанный выбор.

Теперь вы можете взять этот скелет за основу и выделить в нём завязку, развитие, кульминацию и развязку наряду со всеми задачами, которые будут стоять перед персонажами. Не забывайте, что ход истории отклоняться от того, что вы первоначально задумывали, и весь сюжет, по сути, немногим превосходит простую детализированную схему.

Развитие

Хроника должна начинаться спокойно, поскольку игровым персонажам понадобится какое-то время, чтобы освоиться в городе и узнать основные факты об обитающих в нём Сородичах. (Новым игрокам также потребуется время, чтобы привыкнуть к системе Повествования и особым силам и недостаткам вампиров). Допустим, вы решили, что первые шаги игроков в этой истории будут фокусироваться на Обращении персонажей и их отношениях со своими Сирами, друг с другом и с их знакомыми по смертной жизни. Реакция персонажей на их проклятие и на других вампиров, которых они встречают в первые ночи, может лечь в основу конфликтов и целей, которые позже получают своё отражение в игре. Между тем, персонажи узнают, насколько могущественны более опытные и состоятельные Сородичи, стоящие над ними, и сталкиваются с железным правлением здешнего Князя.

По мере того как хроника развивается всё дальше, вы демонстрируете игрокам волнения в обществе городских Сородичей и их представления о Князе как о жестоком тиране. Это означает, что вы должны вводить сцены, истории и необычные встречи, вызывающие в сердцах игроков чувство невыносимого гнёта со стороны правителя. Например, один из героев пытается продолжать бизнес, которым он занимался ещё в смертной жизни, однако один из законников Князя забирает этот бизнес себе под тем предлогом, что новичок ещё не умеет соблюдать Маскарад в подобных делах. Другой персонаж может увидеть, как его Сир, обращавшийся с ним неожиданно мягко, вынужден унижаться перед Князем из-за какого-то пустяка. Чтобы образ Князя как деспота устоялся в сознании игроков, заставьте их персонажей принять участие в кровавой охоте на другого неоната, которого они недавно встречали. Они знают жертву достаточно хорошо, чтобы понимать, сколь преувеличены или даже ложны обвинения, выдвинутые против неё (или, может быть, так считают другие городские Сородичи). Однако реальное преступление неоната как-то затронуло интересы Князя. Старшие вампиры пытаются найти способ избежать участия в Лекс Талионис, однако они поясняют игровым персонажам, что всякий неонат, отказавшийся присоединиться к охоте, будет рассматриваться как соучастник "преступника" и может сам стать объектом преследования.

Вступительная фаза хроники заканчивается первым важным решением, принятым персонажами в ответ на кровавую охоту. Если они присоединяются к преследованию, сделайте так, что именно им удастся первыми загнать беглеца в угол. Если нет, то беглец сам приходит к ним. Так или иначе, им приходится убить беглеца (со всеми последствиями для Человечности), уйти и позволить другим вампирам убить его или помочь беглецу совершить опасное путешествие за город с полным пониманием того факта, что если кто-нибудь об этом узнает, то они сами подвергнутся ужасу Лекс Талионис.

Фаза действия

Где-то в ходе вступительной фазы персонажи также встречаются служителя - вероятнее всего, Картанца, хотя в этом отношении может подойти любой ковенант, - который намёками даёт игрокам понять, что есть те, кто выступает против текущего режима. Он красноречиво описывает те методы, которыми Сородичи могут править в своих доменах, хотя и избегает прямых обвинений в сторону Князя. Он помогает героям справиться с основными проблемами новообращённых - например, советует им создать себе новую личность и получить разрешения на охоту в землях одного из старших вампиров. После событий кровавой охоты служитель говорит уже более прямо и рассказывает им о грядущих изменениях в политике Князя и Примогена. В середине хроники персонажи могут присоединиться к служителю в его стремлении свергнуть тирана и его клику, получив от этого личную выгоду. В конце концов выясняется, что служитель сам хочет стать Князем. Он обещает заговорщикам, что его режим будет куда более человечным, чем тот, который установил текущий правитель.

На этой стадии главным выбором персонажей становится решение, присоединиться ли к заговору служителя, сдать его Князю или попробовать отступить в тень в попытке избежать конфликта. Присоединение к революции звучит особенно героично, однако ваша работа как Рассказчика заключается в том, чтобы не принуждать персонажей к определённому выбору, а только описывать возможные варианты.

Опять же, если персонажи попробуют отойти в сторону, пусть ответственность за этот выбор ляжет на них. Может быть, кто-нибудь из врагов будет угрожать им обвинением в заговоре, если только они не будут делать, что он велит, а может быть, кто-нибудь из клики текущего Князя потребует от них доказательства своей преданности через предательство другого Сородича.

Если они предадут служителя, то он спрячется, а начинавшаяся революция будет подавлена... на какое-то время. Князь наградит персонажей охотничьими территориями, небольшими титулами и другими привилегиями. Между тем, они заработают репутацию подхалимов и стукачей, и свои привилегии они смогут удерживать только верным служением Князю. Служитель будет по-прежнему продолжать свою пропаганду, скрываясь в тени, и в конце концов революция всё же начнётся. Однако теперь персонажи будут уже по другую сторону баррикад.

Если же персонажи объединяются со служителем, то перед ними возникает проблема поиска других Проклятых, недовольных текущим режимом. Однако они обнаруживают, что другие вампиры хотят услышать и что-нибудь более значимое, чем простое обещание лучшего правления. Всем нужна материальная выгода или её гарантия, прежде чем они согласятся рискнуть своим статусом, властью или даже существованием ради общего блага. Персонажам придётся сделать ряд услуг местным Сородичам, большинство из которых не имеют ничего общего с изменением политической ситуации и вовлекают персонажей лишь в череду грязных сделок. Один из потенциальных союзников может потребовать от персонажей помощи в порабощении видного чиновника или бизнесмена из числа смертных. Другой захочет, чтобы они разрушили планы его соперника. Тот и другой хотят гарантировать и дальнейшие услуги со стороны персонажей в будущем. Они могут даже настаивать на подобных клятвах, подкрепляя сделки угрозой проклятия или Винкулума в случае, если служитель и персонажи провалят попытку восстания.

К этому моменту вы как Рассказчик можете попросить своих подручных отслеживать деятельность разных фракций и их интриги. Если это возможно, отделите деятельность сторонников революции, самих революционеров и других персонажей с тем, чтобы вам было удобнее сосредоточиться на управлении ходом истории в целом.

Революция!

Кульминация хроники наступает в момент мятежа, поднятого персонажами против Князя. Вы как Рассказчик уже решили, что революция будет успешна, независимо от того,

на какой стороне будут персонажи. Поскольку революция затрагивает практически всех Сородичей города, вы можете объяснить её успех вмешательством других вампиров, не обязательно связанных с игроками. Само собой, с драматической точки зрения лучше всего будет, если персонажи сыграют ключевую роль в разрешении заговора, будь это молниеносный рейд по захвату Князя или опасные переговоры с целью заручиться поддержкой могущественного чародея. И даже если персонажи будут защищать тирана, слугитель великодушно подарит им шанс искупить свою вину покорением новой власти.

Значительная часть результата (если даже не весь результат) хроники зависит от действий игроков, которые должны решить, что им делать в эти беспокойные ночи. Структура власти может и выдержать этот шторм и выслать революционеров за пределы домена (или по крайней мере выкинуть их из политической игры). Может даже произойти так, что обе стороны истребят друг друга, по крайней мере с политической точки зрения (если не буквально), и власть примет третья группа Сородичей.

Новое начало?

Последняя стадия хроники происходит уже при новом режиме, который стремительно отдаляется от возвышенных идеалов и превращается в новую тиранию. Вы можете сначала подумать, что новый Князь просто открыл своё истинное лицо и что весь заговор был просто частью коварного плана по захвату престола. В голову сразу приходит известное правило о развращающей силе власти. Однако тема хроники с самого начала планировалась как повествование о разочаровании и несвободе вампиров перед самими собой. Поэтому вместо того, чтобы просто показать нового Князя как негодяя, достойного судьбы своего предшественника, вы можете вовлечь самих персонажей в безжалостную систему коррупции и морального разложения.

На предыдущей стадии хроники персонажи давали множество обещаний. Теперь вампиры, поддержавшие их заговор, требуют возвращения долгов. Какие бы реформы ни проводили персонажи и новый Князь, кто-нибудь среди тех, кто помог им добиться успеха, обязательно поинтересуется, насколько эти реформы соответствуют *его* интересам, а кто-то может и вовсе почувствовать себя ущемлённым последними переменами и выступить против новых реформ независимо от того, как бы его ни уговаривали персонажи. Кроме того, в скором времени игроки обнаружат, что данные ранее обещания ограничивают их свободу в проведении реформ - сначала немного, потом заметнее, по мере того как другие Сородичи начинают проверять, чего они могут попросить или даже потребовать у нового Князя, а что по-прежнему лежит вне зоны их досягаемости. Всевозможные требования и обещания неизбежно приведут к новым конфликтам. Что они будут делать, когда поймут, что пообещали двум конкурентам помощь в уничтожении другого?

Рано или поздно новый Князь решит, что ему нужно проявить свою жёсткость на примере наиболее требовательных и проблемных Сородичей, чтобы продемонстрировать остальным, как опасно пренебрегать его авторитетом. Вы можете сделать жертву настоящим злодеем, чтобы персонажи не слишком переживали из-за того, что его подвергли Винкулуму или другой показательной каре. Ещё лучше будет, если они, например, будут сами видеть, что двое Сородичей имеют несочетающиеся интересы, и одному из них просто придётся уйти с политической арены на благо всего домена. Пусть с каждой новой историей Князь будет отвечать на брошенные ему вызовы с возрастающей резкостью, а в диспутах будет держаться всё более жёстко и недипломатично. В качестве небольшой кульминации сделайте так, чтобы в порядках нового Князя появилось что-нибудь, что бы напоминало игрокам о порядках сверженного тирана - желательно то, что особенно возмущало героев в начале игры. Возможно, он объявляет кровавую охоту на неоната, неугодного ему или вампиру, которому он задолжал в ходе мятежа.

Как только персонажи окончательно понимают, что новый режим становится столь же ужасен, что и предыдущий, наступает время окончательного выбора, кому они будут

лояльны и к чему будут стремиться. Вот уже новая группа Сородичей вступает в заговор с мятежниками, используя те же методы, что работали и на котерию игроков, однако уже избегая их ошибок. В конце концов, персонажи показали, как совершать такие поступки, и доказали, что они бессмысленны. В городе могут даже возникнуть несколько параллельно развивающихся заговоров, поскольку каждый амбициозный Сородич задумывается, "А почему бы *мне* не стать Князем?"

Таким образом, конец хроники становится зеркальным отражением её начала. Теперь уже персонажи становятся авторитетными личностями, которых они когда-то ненавидели и презирали, однако они не столь могущественны, поскольку у них за плечами нет опыта и возраста их предшественников. Чем они смогут ответить на новую революцию? Попытаются подавить её? Присоединятся к ней, попытавшись убедить молодых бунтарей, что уничтожить их было бы глупо, и надеяться, что на этот раз они сделают всё правильно? Воскликнуть "*Чума на ваши дома!*" и попытаться истребить всех вампиров, рвущихся к власти? В конце концов, осталась ли хоть капля отваги в мире Сородичей?

Эпилог

Теперь у вас есть структура построения сюжета для хроники, в которой обозначены основные проблемы и распутья, на которых должны оказаться персонажи. В ходе игры уже личные цели и предыстории персонажей будут порождать побочные ветви сюжета. Вы можете связать вместе все эти ответвления, сделав их общей сюжетной линией. Другие сюжетные линии будут развиваться сами по себе, однако они смогут дополнять основные конфликты и раскрывать образы персонажей. Например, пока будущий узурпатор только заручается общественной поддержкой, он может решить, что ему удастся свергнуть тирана, если он Обратит важного смертного, работающего на корпорацию, находящуюся под влиянием Князя и поставляющую ему наибольшее число денег и социальных связей. Но этот смертный близок одному из героев. Или же персонажи могут из принципа выступить против этого Обращения, даже если они и согласны поддержать служителя в борьбе против деспота. По крайней мере один из игровых персонажей столкнётся с подобным выбором, который, независимо от решения, будет ещё долго влиять на его существование.

Внимательно следите за потенциальными ответвлениями сюжета - и в начале хроники, и уже в её ходе. Используйте их тогда, когда это может улучшить игру, и быстро сворачивайте их, если они начинают отвлекать персонажей от основной темы. Само собой, иногда большое количество побочных сюжетных линий неожиданно сливается в один глобальный сюжет, в котором принимают участие игроки. Когда такое случается, не бойтесь (и не скупитесь), если вам приходится отбросить запланированную историю и взяться за новую, дожидаясь, пока она не найдёт своего логического завершения. Если вы вместе игроками сумеете сделать её красивой и интересной, то ваш долг как Рассказчика будет выполнен в полной мере.

Другие сюжеты

Ниже приведены другие примеры хроник и соответствующих им тем:

- **Поиск истины:** Секреты и ложь в Мира Тьмы переплетаются чрезвычайно тесно, и каждый вампир знает больше, чем готов рассказать. Поиск истины может стать одновременно трудным и опасным заданием. Некоторые секреты Проклятых могут быть довольно прямолинейны: Князь, борющийся за закон и порядок, некогда совершил диablerии и потому не хочет, чтобы кто-либо копался в его прошлом. Сородичи, обитающие в другом домене, представляют ещё один пример такой тайны.

Другие секреты могут касаться и более загадочных реалий Мира Тьмы: чем в действительности является Зверь и может ли он быть побеждён или приручен? За ширмой моральных и политических конфликтов могут скрываться и метафизические вопросы, если есть те, кто не желает, чтобы персонажи обнаружили ответы на эти вопросы, или же

те, кто не хочет с ними смириться. Например, местному лидеру Колдовского Круга едва ли понравится, если персонажи докажут, что оккультная догма, которой он следовал всё это время, абсолютно ошибочна. Такие хроники зиждутся на обмане и тайнах. Их главные темы включают в себя конфликт между правдой и социальным благополучием, пережитки прошлого, восстающие из небытия, или поиск истины о самом себе.

- **Свобода или смерть:** Игроки отыгрывают независимых Сородичей, бунтующих против деспотической политики своих Сиров. Для них невыносима сама мысль о том, что они могут быть привязаны к старейшинам в течение долгих десятилетий или даже столетий не-жизни. Их Сиры настаивают на том, что персонажи должны слушаться их ради общественной пользы, поскольку лишь строгий порядок и повиновение могут защитить Маскарад, спасти домен от Люпинов или помочь в другой социально важной задаче.

Став независимыми, игроки обнаруживают, что Сиры их персонажей откладывают личные разногласия ради поддержания общественного порядка. Игроки могут столкнуться с тем, что большая часть городских вампиров настроена против них или попросту не желает им помогать, поскольку старейшины не собираются терпеть от своих потомков бунтарских замашек. Персонажам могут помочь Картианцы - которые, впрочем, запросто могут попытаться переманить персонажей в свои ряды, оказав им неоценимую услугу. Сможет ли котерия найти себе жизненную нишу, невзирая на всю враждебность, которая их окружает?

В числе подходящих для хроники тем можно назвать ценность и природу свободы, борьбу индивидуума с традициями и пределы, которых может достичь персонаж в попытке идти своей дорогой.

- **Голконда:** Ходят слухи о том, что в городе появился таинственный вампир, заявляющий, что он знает секрет избавления от Внутреннего Зверя. Правду ли говорит этот незнакомец или же он пытается заманить местных Сородичей в дьявольскую ловушку? Может, всё это просто громкие заявления, сделанные в попытке заставить Князя и представителей Примогена оставить чужака в городе? Игроки решают выяснить правду. По мере развития сюжета они сталкиваются с искушением обрести Голконду и с интригами местных Сородичей, которым легенда об избавлении от проклятия кажется опасной.

Потенциальные темы включают веру (оправдавшуюся или преданную), доверие, поиск спасения.

- **Ангелы Смерти:** В ужасе от того, кем они стали и каким образом попали в мир Проклятых, персонажи решают уничтожить своих Сиров и остальных вампиров - хотя бы тех, кто обитает в их городе. Они сражаются со своими единокровными ради смертных, однако им приходится и самим питаться людьми, так что смертные настроены против Ангелов Смерти так же, как и против любых других Проклятых. Городские Сородичи могут даже спутать их с представителями Семи (**см.стр. 97**) и начать бороться огнём с огнём.

Подходящие темы включают честь и предательство, природу человечности и жестокости, рамки правосудия, предубеждение и превращение индивидуума в то, что ему отвратительно.

Вспомогательные персонажи

Если только вы не планируете в хронике чего-нибудь необычного, в ходе истории персонажи должны столкнуться со множеством других личностей, смертных или вампиров. Прежде чем вы начнёте хронику, вам следует прописать хотя бы некоторых из них. Было бы невозможным (и просто ненужным) в деталях описать каждого, кто может встретиться персонажам. Если действие хроники разворачивается в мегаполисе, вам даже не обязательно придумывать каждого Сородича в городе (во всяком случае, сразу). Однако вампиры и смертные, много значащие для сюжета, должны быть прописаны с той

же детальностью и заботой, что и обычные персонажи. Если они будут скучны и шаблонны, то даже самый интересный сюжет очень скоро померкнет - однако если они будут трёхмерными, запоминающимися личностями, то даже старый, давно известный сюжет заиграет новыми красками.

Начинайте с неигровых персонажей, которые больше всего будут значить для котерии и которые появятся уже в первых сценах. Скорее всего это будут Сир и игровых персонажей. Взаимоотношения потомков и Сиров - одни из самых глубоких, прочных и устойчивых в обществе Проклятых, хотя этого сами вампиры или нет. Даже если Сир и потомок презируют друг друга, общество не позволит им разорвать между собой все связи. Основательно продумайте прошлое таких персонажей, не забывая указать их помощников из числа смертных. Помните, что игроки могут помочь вам придумать истории и характеристики людей, близких их персонажам, их друзей, знакомых и просто важных партнёров. Не забудьте прописать личность городского Князя и ряд других важных персон. По мере продвижения хроники вы можете продумывать образы и других персонажей.

Придумывая неигровых персонажей, держите в уме следующие рекомендации:

- **Распределите роли:** Каждый персонаж выполняет одну или несколько функций в пределах хроники. Решите, какую роль будет играть той или иной персонаж, и подумайте, какие качества подошли бы ему больше всего. Так, в вышеприведённом примере хроники старый Князь должен казаться одновременно могущественным и жестоким, что даст игровым персонажам причину ненавидеть его и в то же время заставит их обратиться к общественной поддержке, прежде чем поднимать мятеж против деспота. Амбициозный служитель, организующий революцию, должен обладать достаточно привлекательными чертами, чтобы персонажи поверили, что он сможет стать более человечным Князем. Он должен проявлять сочувствие к их проблемам, казаться искренним в своей жажде перемен и быть достаточно сообразительным и влиятельным, чтобы возглавить заговор, а затем - править целым доменом. И даже небольшая роль - например, посетителя ночных клубов или бродяги, который становится жертвой одного из персонажей, - должна быть продумана хотя бы в общих чертах. Когда персонаж пьёт кровь человека, вы должны напоминать ему, что он ведёт себя чрезвычайно жестоко по отношению к жизни и чувствам смертного, а не по отношению к листу картона или "батарейке", повышающей игровые характеристики.

- **Нарисуйте образ:** Попробуйте представить себе образ, соответствующий персонажу. Его внешность должна отражать качества, необходимые для его роли, или, напротив, может удивлять своей противоречивостью. Если деспотичный Князь окажется высоким, широкоплечим мужчиной с седыми, коротко стриженными волосами, одетым в серый шёлковый костюм и идущем в сопровождении молодых людей в чёрных костюмах и солнечных очках, вы получите образ, дышащий властью и авторитетом. Если же он будет выглядеть как престарелый хиппи или денди джазового периода, в дальнейшем вам придётся постараться, чтобы игроки воспринимали его всерьёз. С другой стороны, иногда контраст между внешностью и характером может стать изюминкой персонажа. Представьте себе крупного человека с квадратной челюстью и многократно сломанным носом. Этот образ ассоциируется с силой и агрессией. Теперь сделайте этого человека представителем стада одного из персонажей и представьте, как этот огромный мужчина опускается на колени, чтобы подставиться Поцелую низкорослого вампира. Новый образ кое-что говорит уже о могуществе и характере самого Сородича.

- **Выберите имя:** Тщательно подобранное имя может повысить выразительность образа и важность роли персонажа, в то время как неподходящие имена могут ослабить то и другое. Избегайте имён, которые могут вызвать у игроков хихиканье, поскольку это непоправимо испортит хоррорную атмосферу игры. Если вы назовёте деспотичного Князя Алоизиусом, это будет звучать скорее претенциозно, чем пугающе. Простое или сокращённое имя наподобие Тома или Билли сделает его слишком ординарным. А вот

несколько необычные имена вроде Брэндона или Лоримера помогут выделить его из общего ряда.

Прежде чем вы начнёте хронику, проведите немного времени за телефонной книгой. Выпишите оттуда запоминающиеся имена. После этого вы сможете не только дать подходящие имена своим персонажам, но и подсказать готовое имя игроку, неожиданно появившемуся перед игрой. Если кто-нибудь из игровых персонажей захочет поговорить с грабителем вместо того, чтобы вцепиться в него, или поболтать с клерком, чтобы получить доступ к городскому архиву, вам не придётся возиться среди бумаг в поисках подходящего имени.

• **Возраст:** И смертная жизнь, и годы, проведённые после Обращения, оставляют на характере персонажа неизгладимый след. Слишком молодой и неопытный персонаж может заставить игроков недооценивать его; а что ещё важнее, взгляды самого персонажа на окружающих его смертных и Проклятых сильно зависят от продолжительности его Реквиема. По прошествии нескольких десятилетий всё, что любил вампир в своей прошлой жизни, стареет и в конце концов умирает. Когда персонаж понимает, что он провёл больше времени в мире нежити, чем в мире смертных, его отношение изменяется ещё сильнее. Что может значить жизнь смертного, повидавшего всего несколько десятилетий, для существа, которое называет Первую мировую недавним событием, а взлёт и падение Коммунизма коротким периодом? Прожив столетие или больше, вампир начинает относиться к смертным приблизительно как к домашним животным. Они могут быть полезны, а некоторые – очень даже милы, однако они остаются созданиями чрезвычайно короткой жизни и слабого разума... так что нет ничего плохого в том, чтобы питаться их кровью. Впрочем, старейшины часто и вовсе лишаются большинства человеческих качеств. И дело не только в том, что снижается их Человечность, но и в том, что они приобретают бесчувственное, отрешённое отношение к людям, которое в глазах смертных выглядит просто нечеловеческим. Интересы такого старейшины черпают силы в его надеждах, привычках и страхах, которые за десятки и даже сотни лет разрослись в одержимость, подобную в глазах смертных безумию.

• **Личность:** Подыщите несколько слов для описания личности персонажа. Чтобы сделать их интереснее для игры, используйте такие черты характера, которые не будут полностью совпадать или расходиться с ожиданиями персонажей. Так, если вы планируете создать противника, который будет преследовать котерию на каждом шагу, то вы можете сделать его безжалостным, хитрым... и в то же время приветливым или даже милосердным. Безусловно, он полагает, что ему необходимо избавить мир от присутствия персонажей, однако он сожалеет об этой необходимости и надеется, что сумеет убедить их сойти с дороги.

• **История:** Любой важный персонаж должен иметь предысторию в той же мере, что и персонажи игроков. В каких конфликтах он участвовал? Кого любил, ненавидел или боялся? Не усложняют ли его существование (или существование игроков) его бывшие друзья или враги? Если он - вампир, то почему его Обратили? Как он достиг своего положения, каким бы оно ни было? Придумайте все ключевые моменты его биографии, важные для его роли. Персонажи, не играющие особой роли в течение хроники (вроде уличных контактов или смертных пешек в руках Сородичей) могут и не иметь детально прописанной биографии. Однако Реквием двухсотлетнего Патриарха, играющего важнейшую роль в этой истории, заслуживает значительного внимания.

• **Причуды:** Небольшие странности в поведении персонажа могут помочь игрокам запомнить его лучше. И смертные, и вампиры со временем приобретают немало странных привычек. Смертный, вскидывающий нос во время разговора с персонажами, может произвести на них впечатление неприятного и заносчивого человека. Сородич, который предпочитает питаться жертвами под звуки "Летучей мыши", останется в памяти игроков как утончённый изверг.

- **Слабости и недостатки:** У всех есть свои недостатки, с которыми приходится бороться... или которые слишком трудно заметить самостоятельно, чтобы признать, что они действительно существуют. Как бы то ни было, в Мире Тьмы все страдают хотя бы одним Пороком. Вам стоит наделить ими всех ключевых персонажей своей истории.

В частности, следует описать недостатки главных врагов котерии. Враг, не допускающий ошибок и не испытывающий страха ни перед чем, едва ли вызовет у игроков интерес - он скучен так же, как благородный герой, никогда не делающий плохих поступков. Игрокам понравится замечать и использовать уязвимые точки своего оппонента, его страсти или другие слабости. К тому же, хорошо подобранный недостаток добавит трагедии или пафоса даже истории о герое, который борется со своими внутренними демонами не меньше, чем с окружающими его врагами.

- **Характеристики и статистика:** Не забывайте о них. Это всего лишь числа, и если ваши персонажи окажутся неинтересными или неоригинальными, то даже самые высокие характеристики не улучшат общего впечатления от истории. Большинство неигровых персонажей не будут иметь даже шанса использовать свои характеристики, так что у вас нет никакой необходимости определять каждый пункт в Стаде или Kontakтах тех персонажей, которые предназначены только для мимолётной встречи с героями. Только самые важные персонажи в истории заслуживают столь же тщательной проработки, с которой создавали своих персонажей игроки. Большую часть времени вы можете просто пользоваться наиболее важными характеристиками персонажа - например, обговаривая для себя, что "Джексон - доносчик; его Интеллект равен 2, Знание улиц 4, а Уличные Контакты 4".

Всегда старайтесь изобразить своих персонажей далёкими от стереотипов. Не позволяйте себе лениться и обращаться к затасканным образам наподобие бизнесмена Вентру и аполитичного Гангрела. Несомненно, множество Вентру действительно с головой погружаются в бизнес, а для представителей клана Гангрел вполне характерно вступать в ряды отстранившихся. Однако слишком уж часто бизнесмены Вентру и бунтари Гангрел начинают терять последние признаки индивидуальности и сливаться во что-то безликое и шаблонное.

Отойдите от ожиданий своих игроков. Конечно, стереотипное видение каждого клана существует не без причины: действительно, представители разных кланов склонны Обращать смертных с определённым складом характера. Однако это всего лишь тенденции, а не строгие правила, и к тому же, даже тенденции не обладают достаточной чёткостью, чтобы их можно было лишить свободы в деталях. Персонаж, который, казалось бы, напрямую попадает под описание клана, может обладать и уникальными чертами, которые сделают его неожиданной и интересной личностью.

Рассмотрим это на примере стереотипного бизнесмена Вентру, который владеет акциями в одной из главных корпораций домена. Он (конечно же, это *он*) должен быть спокоен и уверен в своей позиции, а вся его жизнь течёт по установленным им же правилам... Сплошная скука. Теперь давайте кое-что добавим к этому стереотипу.

Вентру номер один провёл большую часть своей смертной жизни в качестве сёрфингиста. Отец втянул его в продвижение семейного бизнеса в городском филиале, а затем один из Сородичей Обратил его для усиления своего влияния на городскую промышленность. Этот Вентру всё ещё носит длинные, привыкшие к солнцу волосы и надевает шорты с футболкой всякий раз, когда ему нет необходимости показываться в офисе... а когда ночной ветер набирает полную силу, он берёт свою старую доску и отправляется покорять волны.

Вентру под номером два является женщиной. Она закончила бизнес-школу и начала стремительно продвигаться по служебной лестнице, пока не достигла сверкающего бриллиантами потолка. Сир решил сделать её своим постоянным секретарём, однако у неё оказались другие планы. Теперь у неё есть собственная компания, и она безжалостно сражается с конкурентами, свергая одного за другим всех бывших начальников, которые

когда-то ставили ей палки в колёса. Её стадо целиком состоит из личных секретарей... все они - молодые мужчины, высокие, подтянутые и сногшибательно смотрящиеся в модных брюках и спортивных куртках, сшитых на заказ.

Вентру под номером три нажил себе состояние на недвижимости. Он стал достаточно влиятелен, чтобы его Сир увидел в нём универсального поставщика убежищ для местных Сородичей. Загвоздка в том, что у молодого Вентру уже была жена и дети, которые не имели значения для его Сира. Несколько лет спустя его Сир влип в историю, которая его погубила. Теперь Вентру номер три отошёл от политических махинаций, хотя немало других Сородичей всё ещё обращаются к нему за помощью в предоставлении убежищ. Но у него есть страшная тайна. Он осушил до капли своего сына в припадке безумия... и, придя в ужас и отчаяние, Обратил его. Остальная часть смертной семьи теперь служит ему хорошо обеспеченными слугами, связанными с ним Винкулумом и защищающими (и скрывающими от других вампиров) его Обращённого сына.

Все трое - бизнесмены из клана Вентру, однако игроки никогда не перепутают одного с другим.

Придумывая образы вспомогательных персонажей, держите в уме тот факт, что все эти элементы должны будут вступить в игру в тот или иной момент. Не нужно создавать столько персонажей, что вы и ваш вспомогательный штат игроков будет вынужден беспрерывно метаться от роли к роли в течение одного долгого вечера.

Поговорите со своими помощниками и определите самые необходимые роли второго плана, которые должны будут отыгрывать Рассказчики. Подготовьте помощников к отыгрышу подобных ролей, однако старайтесь не слишком часто внедрять их в гущу событий. Если вы сами начнёте впутываться в дела игроков, то некоторые участники игры могут вполне справедливо обвинить вас в желании поддержать одних игроков и помешать другим. Кроме того, если вы будете слишком заняты отыгрышем вторичных ролей, то вам придётся отвлечься от решения споров и других проблем, которыми занимается хороший Рассказчик.

Создание историй

Вот вы уже обрисовали в общих чертах ту хронику, которую собираетесь провести, спроектировали и прописали до мелочей основных персонажей, которые населяют ваш вариант Мира Тьмы. Игроки в свою очередь создали персонажей и внесли предложения, которые вы успешно вплели в сценарий и сеттинг. Пора начинать игру, превратив всю эту массу замыслов и идей в живые истории. Теперь все усилия, которые вы вложили в создание общего фона, будут работать на вас, поскольку вы знаете свой мир достаточно хорошо, чтобы сконцентрироваться на повествовании и с лёгкостью импровизировать в тех случаях, когда игроки будут делать что-нибудь неожиданное.

Прелюдии

В качестве введения в хронику вы можете провести короткую, одиночную историю, повествующую о том, как произошло Обращение каждого из персонажей; а именно - череду прелюдий. Некоторые Рассказчики предпочитают просто обсуждать с игроками детали подобных событий, чтобы начать уже с основного сюжета. Однако момент Обращения - возможно, самое важное событие в Реквиеме персонажа. Оно заслуживает нескольких минут вашего внимания. Прелюдия помогает игрокам увидеть своих персонажей в игре до того, как начнётся хроника. Это даёт им шанс установить отношения с персонажами, исполняющими в игре роли второго плана, в особенности - со своими Сирами, а также узнать, что чувствуют персонажи в связи со своим Обращением.

Кроме того, прелюдии глубоко драматичны. Действительно, что может быть драматичнее для судьбы персонажа, чем его смерть? Обращение происходит в обстановке, пропитанной болью и кровью, которая сопровождает действия Сира. Охотно ли персонаж принимает своё Обращение, обольщённый словами Сира? Может быть, он даже просит об

этом? Или он был схвачен силой и видит в своём Обращении настоящее изнасилование? Хочет ли персонаж стать вампиром или нет, Поцелуй очень быстро сменяет ужас волной экстаза, подавляющей любые попытки сопротивления. Когда кровь персонажа выходит из тела, насыщая его Сира, он чувствует, что умирает, но уже слишком поздно, чтобы бороться - если он вообще в состоянии что-либо осознавать после смертельного Поцелуя. Он погружается в темноту и объятия смерти. А затем...

...он возвращается. Обратно в остывшее тело, чувствуя привкус крови своего Сира на языке. Он так пуст и так голоден. Он ощущает в воздухе кровь - тёплую кровь живого существа. Ведомый инстинктами, имени которым он ещё не знает, персонаж поднимается, чтобы напасть на свою первую добычу, чтобы впервые вкусить человеческой крови, а возможно - впервые лишить человека жизни. Как он поступит? Заканчивая историю Обращения и первой охоты персонажа, вы показываете те конфликты и убеждения, которые борются в душе вампира, всё больше отдаляя его от мира смертных.

Формирование кoterии

После того как герои вошли в мир вечной ночи, вам нужно объединить их в кoterию. Поскольку **Реквием** целиком заточен на взаимодействие между персонажами, вы не можете просто сказать, что герои встретились в баре (или Элизиуме) и решили вместе отправиться на поиски приключений. Это хорошо работает в играх определённых жанров, но только не здесь. Персонажам нужна убедительная причина, по которой они решают объединить усилия. Установление этой причины может лечь в основу вашей первой истории, хотя можно начинать хронику уже с состоявшейся кoterией. Как и в случае с прелюдиями, отыгрыш встречи героев может помочь игрокам глубже проникнуть в суть своих персонажей и тех причин, по которым они намерены взаимодействовать. Теоретически это может одновременно заложить основу и для конфликтов, ожидающих персонажей в дальнейшем.

То, каким образом вы объединяете персонажей, частично зависит от членов кoterии и их целей. Внутренние факторы наподобие товарищеского духа, принадлежности к одному клану или работы в общих кругах вполне могут сплотить персонажей. Однако это могут сделать и внешние факторы наподобие общих врагов или тайной обязанности, которую поручает им Князь. Вот некоторые примеры подобных факторов:

- **Все в сборе:** Герои знали друг друга и до Обращения, так что теперь они снова решают держаться вместе. Такой вариант хорошо объясняет, почему сразу несколько вампиров решили Обратиться себе потомков приблизительно в одно время и выбрали для этого определённую группу смертных (Тяжесть Обращения для Воли Сира практически гарантирует, что персонажей Обратили несколько Сородичей, хотя находчивый Рассказчик может придумать объяснение и обратному). Если раньше они образовывали сплочённую группу с внушительными способностями, то возможно, что целая фракция Сородичей захотела получить их в свои руки - в качестве слуг и потомков, с той или иной целью...

- **Железная рука Сира:** Группа дружелюбно настроенных вампиров Обращает персонажей для того, чтобы сформировать из них группу элитных агентов. Каждый персонаж обладает специальными навыками и связями в мире смертных, важными для кoterии. Скорее всего, у персонажей не было особого выбора перед тем, как их Обратили и склонили к сотрудничеству. Ими могли просто манипулировать, а могли силой заставить их подчиниться. Подобная ситуация может связать все прелюдии в единый рассказ об ужасе мира Проклятых, одновременно представив игрокам цели и конфликты, ожидающие их в хронике.

- **По воле Князя:** Как вариант, персонажей могли Обратиться по личным мотивам, однако городской Князь (или другой влиятельный Сородич) впоследствии собирает их вместе и поручает им выполнение особой миссии или просто ответственность за какое-то важное происшествие. Персонажей может ничего не объединять, кроме недавнего

знакомства или общего Винкулума с тем, кто их созывает. Кроме общих обязанностей у них может и вовсе не быть ничего общего. По сути, они могут даже ненавидеть друг друга. Такая котерия может представлять определённую трудность для отыгрыша. Если Рассказчик и игроки постараются найти способ, благодаря которому герои смогут сплотиться или сотрудничать, невзирая на свои различия, то это сможет привести к интересному отыгрышу и не менее интересному повествованию.

Последние два варианта имеют преимущество перед другими в том, что они позволяют сплотить героев любого клана и ковенанта, а кроме того, персонажи видят перед собой совершенно чёткую цель. (Само собой, в ходе истории персонажи запросто могут отказаться от этой цели). С другой стороны, некоторые игроки могут не захотеть отыгрывать роль персонажей, которые вынуждены подчиняться приказам. Если это так, лучше вообще не используйте такой вариант или же постарайтесь быстро вывести персонажей из зависимого положения. Командующий ими Сородич может встретить Окончательную Смерть или сами персонажи могут найти причину (или увидеть возможность) поднять мятеж.

- **Изгнание:** Персонажи стали изгоями в обществе Проклятых. Может быть, каждый из них совершил какой-то проступок, за который другие Сородичи презируют их, или, может, их Сиры были казнены за участие в преступлении, тяжесть которого легла и на их потомков. Возможно также, что персонаж сознательно ведёт жизнь изгоя, лишь бы избежать деспотичного Сиры. Вне зависимости от причины изгнания, у персонажей нет никого, на кого можно было бы положиться, кроме самих себя – по крайней мере, среди вампиров. Некоторые персонажи могут стремиться к власти и авторитету, чтобы вернуться в общество Проклятых или очистить свои имена от ложного обвинения. Другие могут просто объединиться, чтобы защищать собственный район от других Сородичей. Изгнанная котерия может даже объявить войну остальным Сородичам. Так, котерия диаблеристов могла быть изгнана, когда другие Сородичи узнали об их пристрастиях. Обнаружение и уничтожение старших вампиров предоставляет котерии быстрый доступ к могуществу (по меньшей мере - к увеличению Силы Крови), однако это сопряжено со смертельным риском и взыскивает с их душ колоссальную цену.

- **Единомыслие:** Хищническая и территориальная природа Сородичей не мешает им изредка вступать в отношения, основанные на общих интересах и переживаниях. Общие верования или цели могут объединить Сородичей разных кланов и даже ковенантов, хотя нельзя забывать, что ковенанты и сами основаны на преследовании общих интересов.

Котерия может стремиться к сравнительно прямой цели - так, она может состоять из вышеупомянутых изгоев, борющихся плечо к плечу за свою охотничью территорию. Общие враги, такие как стая Люпинов или коллектив смертных магов, систематически истребляющих местных Сородичей, тоже могут стать хорошей причиной для подобного взаимодействия. Кроме того, котерия может преследовать политическую цель, такую как заговор против деспотичного Князя, обговорённый в ранее приведённом примере, или защита смертного общества от махинаций вампиров. Персонажи могут даже столкнуться с конфликтом между стремлением к общей цели и связями с кланом, Сиром или ковенантом.

Конфликт внутри котерии

Некоторые из приведённых выше примеров в той или иной степени допускают конфликт между персонажами. Вы можете захотеть рассмотреть вместе с игроками пределы внутреннего конфликта и даже предательства, которое может произойти во время игры. Каждому интересно что-то своё. Одни игроки, отыгрывая враждебно настроенных персонажей (которые уже почти готовы ударить друг друга в спину), видят в этом уникальные возможности для отыгрыша. Другие предпочитают, чтобы их персонажи сотрудничали, полагая, что предательство оскорбило бы остальных игроков. Они с большей охотой будут смотреть на предательства в мире Проклятых, лежащем за

пределами их котерии, в то время как их персонажи всегда будут оставаться верны друг другу.

Однако амбиции и манипуляции персонажей являются неотъемлемой частью их Реквиема. Хотя как Рассказчик вы не должны принуждать персонажей (и игроков) к предательству, если только они сами этого не хотят, сама возможность игры, полной коварства, обмана и личных секретов, предоставляет вам хорошую тему, которую можно использовать для того, чтобы передать ужас одиночества и изолированности любого вампира. Для этого просто достаточно собрать группу героев с потенциально противоположными целями. Создавая драматические ситуации, вы предлагаете игрокам выбор. В разные моменты истории предоставьте им возможность достичь личной выгоды ценой предательства общих целей и позвольте им самостоятельно решить, как поступить.

Для примера возьмём котерию, один участник которой видит в диаблери хороший способ мстить окружающим вампирам за то, во что они его втянули, другой полон политических амбиций и собирается чем-нибудь обязать себе более старых и могущественных вампиров, а третий понимает, что влюбился в советника Примогена. Каждый из них может почувствовать искушение воспользоваться стремлениями других персонажей для достижения своей цели. Диаблерист может притвориться, что якобы хочет помочь будущему любовнику отыскать его любовь, в душе надеясь воспользоваться этой ситуацией для получения доступа к старейшинам Примогена. В свою очередь, тот будет чувствовать себя обязанным представить диаблериста Примогену - а может, он захочет воспользоваться социальными махинациями товарища-карьериста, чтобы оказаться рядом со своей любовью. Тем временем персонаж-политик может манипулировать двумя другими, сначала оказав помощь диаблеристу в уничтожении Примогена, а затем предав его в надежде занять видное место среди городской элиты. Впрочем, они могут быть и верны друг другу. Все трое могут решить, что их личные стремления не стоят страданий друзей. Выбор лежит исключительно на их совести.



Междоусобица

В играх живого действия игроки часто вынуждены открыто выступать друг против друга в борьбе за ресурсы, положение и власть. Таким образом, вам как Рассказчику необходимо не допускать того, чтобы агрессивная природа вампиров переросла в реальные чувства ваших игроков. В конце концов, большинство вампиров - самые настоящие выродки, готовые перегрызть глотку любому представителю своего проклятого коллектива. Вам следует убедиться, что игроки достаточно зрелы, чтобы оставить проблемы внутриигрового соревнования за порогом игровой площадки.

Хороший Рассказчик должен знать о характере хроники с самого начала. Действия персонажей не должны становиться результатом реакции самих игроков. Если вы видите, что некоторые игроки начинают принимать игровые события слишком лично, отведите их в сторону и вежливо попросите учесть необходимость разграничения игры и реальности. Если проблема остаётся неизменной, задействуйте с той же целью своих помощников.



Перекликающиеся биографии

Какая бы причина ни объединила котерию, вы всегда можете усилить связь персонажей друг с другом, сплетя воедино события и знакомых, игравших важную роль в их прежней жизни. Если двое игроков хотят, чтобы их персонажи до Обращения работали на крупную корпорацию, то вполне возможно, что они работали вместе. Сестра одного из героев может оказаться девушкой, которая разбила сердце другому персонажу. Торговец наркотиками, разрушивший жизнь одного из героев, может работать на Сира его товарища.

Главное здесь - не переусердствовать, иначе окажется, что в городе обитает всего лишь несколько десятков человек, не связанных с судьбами героев. К тому же, тесные связи, напоминающие сюжеты из мыльных опер, быстро утомят игроков. Тем не менее, может оказаться вполне удобным косвенно связать каждого персонажа с одним или даже двумя другими. К примеру, вы можете использовать одного неигрового персонажа в качестве зацепки, которая будет вовлекать в историю сразу двух персонажей, а не одного. В конце концов, чем больше игроков будут чувствовать свой вклад в историю, тем выше будут шансы, что их пути с остальными участниками котерии не разойдутся.

Сюжетные линии

Сюжет строится на причинно-следственной связи, объединяющей события в непрерывную историю. Аналогично всей хронике, каждая история требует центральной идеи, которая будет пронизывать её от начала до конца. В начале истории вы представляете игрокам ситуацию, которая побуждает их к действию. Середина истории строится на их прежних поступках и реакции окружающих на их действия. В конце истории ситуация разрешается.

Хороший сюжет должен быть сфокусирован на чём-то конкретном. Такой сюжет можно описать в нескольких предложениях. Например:

- Лидер ковенанта, которому служит котерия, просит игроков передать дорогой подарок лидеру клана Мехет, с которым он жаждет союза. Однако Примоген Носферату собирается помешать им, похитив дар.
- Участники стада одного из персонажей таинственным образом исчезают. Котерию навещает молодой Картианец, которого персонажи ещё не встречали: он утверждает, что у него есть кое-какие мысли насчёт происходящего.
- Мать персонажа, считавшая его мёртвым, встречает его и просит вернуться домой - однако она не знает, что он вампир.

Если вы не можете описать сюжет в двух предложениях, то, вероятно, вы просто решили внести в него слишком много элементов. Скорее всего, вы задумали сразу два или три сюжета. Сократите свой замысел до одной или двух ключевых идей, после чего начните работать над причинами, которые вовлекают персонажей в события хроники, и последствиями, которые их ожидают.

Основные сюжеты, дополнительные сюжеты и сюжетные ответвления

Не каждый сюжет выполняет одну и ту же функцию. Основные сюжеты направляют общее течение хроники. Они формируют главы в долгой истории. Дополнительные сюжеты во многом отдельны. Они могут даже не иметь никакого отношения к основному сюжету хроники и просто предоставлять игрокам возможность поучаствовать в интересных событиях. Ответвления - это маленькие истории, развивающиеся параллельно более крупным и касающиеся лишь одного или двух персонажей.

Хорошая хроника должна состоять из одного основного и нескольких дополнительных сюжетов с периодически возникающими ответвлениями. Если хроника не слишком коротка и не очень чётко сфокусирована, это просто значит, что события, происходящие с котерией, будут крутиться вокруг разных конфликтов и ситуаций. Дополнительные сюжеты и ответвления позволяют вам раскрывать образы персонажей так, как это не смог бы сделать один только основной сюжет. К тому же, ответвления от основной сюжетной линии будут держать игроков в напряжении, поскольку они никогда не будут знать наверняка, не получит ли та или иная ситуация продолжения в их дальнейшей судьбе. События, кажущиеся несвязанными с основной историей, в будущем могут оказаться чрезвычайно существенными - может быть, даже более существенными, чем планировали вы сами. Например, в дополнительной сюжетной линии котерия может нажить себе врага, который будет выступать против них уже в основном сюжете.

При создании основного сюжета вернитесь к общему фону хроники. Какое место занимают персонажи в той или иной истории? Каким должен быть их следующий шаг, чтобы сюжет сдвинулся с места, или какие трудности и решения их ожидают? В начале хроники большинство основных сюжетов крутятся вокруг встреч с другими Сородичами и позволяют героям выбрать себе врагов и союзников. Возвращаясь к "революционной" хронике, предположим, что основным сюжетом будет визит котерии к некоему влиятельному Сородичу по воле Сира одного из персонажей. В ходе этой встречи персонажи сталкиваются с ревностью потомка этого Сородича, который становится их конкурентом на продолжительное время - однако вместе с тем персонажи впервые видят, сколь беспокойно общество Проклятых под железной рукой тирана.

В основу дополнительного сюжета может лечь всё что угодно. Он даже может служить для обычного изменения темпа хроники. Если в течение основного сюжета игроки проходили череду мрачных и утомительных моральных дилемм, то, возможно, пора разбавить это небольшим потасовкой или вкраплениями чёрного юмора. Может быть, персонажи встречают группу смертных энтузиастов, собирающихся начать охоту на вампиров, но в большей степени обладающих энтузиазмом и вооружением, чем навыками, информацией и даже просто здравым смыслом. Столкновение требует от игроков не столько борьбы за выживание, сколько (в случае, если они достаточно милосердны) попытки убедить смертных уйти, прежде чем они угробят себя сверхмощным (а то и импровизированным) оружием. Если герои хотя бы немного свыклись с проклятием нежизни, возможно, пора вовлечь их в историю, разворачивающуюся вокруг членов их смертной семьи или бывших возлюбленных, попавших в сеть смертоносных интриг Сородичей. Кроме того, дополнительные сюжеты дают вам возможность поэкспериментировать с различными стилями и методиками повествования и обеспечить переход от одного основного сюжета к новому.

Ответвления хороши для развития персонажей. Они обеспечивают игроков дополнительными препятствиями и конфликтами, которые могут усложнить прохождение основного сюжета. Так, коротенькая история о том, как персонаж присматривал за своими смертными детьми, стараясь не открывать им своего истинного лица, может породить конфликт с его обязательствами перед котерией или Сиrom. Попытки другого героя снискать расположение определённого ковенанта могут привести к его конфликту с лидером клана, союза с которым добивалась его котерия. Такие конфликты предоставляют немало возможностей для развития персонажей, поскольку благодаря им герои будут вынуждены принимать решения, влияющие на ход основной истории.

Если игрокам (не без вашей помощи) удалось описать персонажей в подробностях, большинство ваших историй могут с лёгкостью вовлекать персонажей в дополнительные сюжетные линии. Используйте ответвления, основываясь на предыстории или текущей деятельности персонажей, чтобы ещё глубже втянуть их в события хроники. Ответвления также дают игрокам возможность внести больше идей и поправок в развитие вашего сеттинга. Обычно достаточно одного сюжетного ответвления на одного героя - к тому же, их необязательно вводить в каждую хронику. Если все эти ответвления просто не оставляют игрокам времени на решение проблем основного сюжета, постарайтесь их избежать или отложите их на какое-то время.

Конфликты

Почти любая история вращается вокруг того или иного конфликта. Конфликты представляют собой препятствия или врагов, которых герои должны победить для достижения своих целей или решения сюжетных задач. Это не обязательно должно проявляться в форме открытой борьбы, хотя в целом возможно и такое. Некоторые конфликты разворачиваются между самими героями. Предположим, что их покровитель, член совета Примоген, просит котерию устранить главных слуг его конкурента - само собой, не раскрывая, кто за этим стоит. Персонажи вступают в конфликт, выражающийся

в столкновениях со смертными телохранителями, средствами безопасности, необходимостью соблюдать Маскарад и попытками сохранить свою анонимность. Однако они также сталкиваются и с внутренними конфликтами. Персонажи с высокими показателями Человечности могут отказаться от хладнокровных убийств, что может привести к новой череде конфликтов в пределах кoterии или ссоре между кoterией и Примогеном. Даже если сам факт убийства и не беспокоит героев, один из них может выступить против этой задачи, поскольку среди потенциальных жертв он увидел своего старого знакомого.

Рассказчики должны сами искать возможности поставить героев перед моральным выбором. Внутренний конфликт более чем любой другой заставляет героев решать проблемы не грубой силой, а как-то иначе. По сути, самое главное в этических вопросах и внутренних конфликтах – это тот факт, что герои должны решить, что в данной ситуации будет приемлемо, а что нет. Это заставляет игроков думать - и это может привести к превосходной драме и отличным возможностям для отыгрыша.

Типичные формы конфликтов попадают под следующие категории:

- **Вампир против самого себя:** Персонаж разрывается между приверженностью разным сторонам или между противоречивыми желаниями. Он может следовать двум целям, но обнаружить, что достижение одной возможно лишь за счёт жертвования другой. Он должен решить, что для него важнее: остаться верным одному союзнику или другому? Бороться за власть или всеми силами держаться за Человечность? Защищать близких из числа смертных, всегда оставаясь неподалёку от них, или защищать их, избегая любых контактов? Даже Порок персонажа может дать начало конфликту. Так, персонаж, известный своей гордыней (как чертой характера) и Жадностью (как игровой характеристикой) может оказаться перед лицом ситуации, в которой он может получить значительное богатство, унизившись перед другими, или, напротив, унижить своего соперника, поступившись значительным богатством.

- **Вампир против Зверя:** Никто из Сородичей не может избежать этого конфликта, и никто из них никогда не знает, когда Зверь поднимет голову в следующий раз. Рассказчик может усилить конфликт со Зверем, создав череду ситуаций, в которых персонаж должен сопротивляться безумию, Красному Ужасу или Прожорству, чтобы достигнуть цели, или в которых подчинение Зверю может уничтожить то, чем так дорожил этот персонаж – или даже того, кого он любил. В долгосрочной перспективе борьба за сохранение Человечности (или даже за обретение Голконды) может лечь в основу отдельной хроники.

- **Сородич против Сородича:** Отдельные персонажи могут выступать друг против друга из-за пересекающихся стремлений, борьбы за охотничьи территории, этических разногласий или взаимной неприязни. Мы уже приводили несколько причин, по которым вампиры в пределах одной кoterии могут спорить друг с другом и потому стремиться преодолеть свои разногласия.

- **Слабый против сильного:** Различия в статусе и влиянии могут стать ещё одной причиной конфликтов между Сородичами. Молодые вампиры одновременно боятся и жаждут власти старейшин, а независимые Сородичи, обладающие скорее принципами, чем опытом, часто выходят из себя, наблюдая за могуществом Князя, Примогена и лидеров кланов или ковенантов. С другой стороны, старейшины втайне побаиваются гнева своих потомков - однако что они могут сделать? Если они поступятся хотя бы клочком своей власти или влияния, преимущество могут получить их конкуренты. К тому же, они и сами нередко ожесточаются, видя недалёковидность своих потомков, которая может уйти только с возрастом, и считают, что если ими не править твёрдой рукой, то под угрозой окажется Маскарад – что намного серьёзнее.

- **Клан против клана:** Каждый клан следует своим взглядам и принципам, что становится дополнительной почвой для разногласий. Вентру считают, что они во всём должны быть главными, с чем редко соглашаются другие Сородичи. Отвратительные черты Носферату часто отпугивают от них элитное общество - а они ищут власти и

статуса, которого, как им кажется, они заслуживают не меньше других. Мехет постоянно ищут в обществе Проклятых какое-то особое значение - только не могут сойтись во взглядах на то, что же именно скрывается в тених за их социальной системой. Впрочем, нередко конфликт между кланами вырастает из личных склок, затронувших двух представителей разных кланов. И в какой-то момент оба клана гордо смыкают ряды, требуя извинений от своих оппонентов, а те - отказываются признать свою неправоту...

- **Ковенант против ковенанта:** У каждого ковенанта свой взгляд на то, как Сородичи должны вести себя и организовывать своё общество - начиная со строгой иерархии и бесконечных формальностей Первой Знати и заканчивая современным популизмом Картианского Движения. Вера в свою правоту нередко приводит к убеждению, что все, кто думает иначе, попросту слепы - что даёт каждому ковенанту повод для конфликта с другими. Любой союз между ковенантами носит лишь временный характер (во всяком случае, так считают сами Сородичи), однако ковенант, ведущий себя враждебно по отношению к другим, может в результате объединить их, настроив против себя. И даже внутри одного ковенанта может возникнуть конфликт, основанный на различных интерпретациях некоей доктрины или теории. Очевидно, что некоторые участники ковенантов могут быть вполне склонны к взаимодействию с другими Сородичами - однако многие попросту неспособны поступиться своими идеалами.

- **Клан против ковенанта:** Хотя в любой ковенант может вступить представитель любого клана, каждый клан склоняется к участию в одном ковенанте больше, чем в другом. Городские лидеры кланов или ковенантов могут соперничать друг с другом, тем самым втягивая в конфликт и своих последователей. Такие конфликты бывают опасны для персонажей, которые попадают одновременно под обе категории. Вы также можете развивать конфликт между любыми другими фракциями или представителями власти в домене: Князь против клана, ковенант против Примогена и так далее.

- **Индивид против общества:** Общество Проклятых, как и общество смертных, имеет свои законы. Некоторые из них, такие как авторитет Сира и Князя или важность Традиций, объявляются открыто, однако некоторые - никогда. Даже Картианцы, которые отрицают традиционное превосходство Князей, или отстранившиеся, насмехающиеся над любыми авторитетами, кроме самих себя или лидеров своих котерий, следуют собственным правилам и стандартам. Любой, кто бросает вызов правилам своего общества - будь это общество Проклятых, смертных, представителей клана или ковенанта, - создаёт проблемы тем, кто следует этим правилам и готов заставлять других делать то же. Сородичи, подвергаящие опасности Маскарад, открывая смертным союзникам своё истинное лицо, нарушают ключевое табу Сородичей, тем самым втягивая себя и своих партнёров в смертельную игру. То же касается тех вампиров, которые пытаются изменить саму природу общества Проклятых, пусть даже в пределах родного города.

- **Сородичи против смертного мира:** Вампиры недаром защищают Маскарад с таким усердием. Они знают, что стоит смертным разжечь войну против Сородичей - и те, кого они привыкли называть скотом, с лёгкостью их победят. Власть вампиров зависит от смертных, которые просто не знают, что их судьбами управляют Сородичи. А потому Маскарад приводит к серьёзным ограничениям на деятельность котерии. Безусловно, группа Сородичей может использовать свои сверхъестественные возможности для того, чтобы подчинять, одурачивать или уничтожать смертных, которые подбираются близко к запретной тайне... однако любое использование мистических сил рискует нарушить Маскарад, который члены этой котерии должны будут восстановить.

Само собой, некоторые смертные знают о существовании Проклятых и охотятся на них. Некоторые из них даже поддерживают Маскарад ради сохранения своих собственных тайн, предотвращения паники или сокрытия чрезвычайно опасных сделок с вампирами. Другие охотники на вампиров просто испытывают недостаток в доверии общества. Но любой тип подобных охотников представляет собой нешуточную угрозу не-жизни вампиров, которых они находят. Охотники, стремящиеся открыть миру глаза на

существование вампиров, становятся ещё большей проблемой, которую персонажи должны устранить или заставить замолчать - наряду с необходимостью выжить при столкновении с ними.

Однако самые интересные виды конфликтов возникают тогда, когда Сородичи сталкиваются со смертными, которых они когда-то любили. Как вы объясните своим родителям, лучшему другу или супругу, что вы не просто мертвец - а кое-что похуже? Как они отреагируют, если узнают, каким чудовищем вы теперь стали? Когда дело доходит до смертных возлюбленных, выбирать можно лишь между злом и ещё большим злом.

- **Сородичи против других сверхъестественных существ:** Вампиры - не единственные обитатели Мира Тьмы. Они делят его и с другими чудовищными созданиями. Сородичи знают о существовании призраков, оборотней и чародеев. Сомнительные истории повествуют и о других созданиях – начиная от эльфов и демонов и заканчивая безымянными воплощениями чистого зла. Мало кто из Сородичей лично сталкивался с другими паранормальными существами, и большинство из них такое положение дел более чем устраивает. Однако время от времени Сородичи вступают в конфликты с другими обитателями Мира Тьмы. Иногда эта проблема требует навыков выживания и способности к быстрому бегу (типичная встреча с Люпинами). Иногда она заключается в требовании смириться с существованием необъяснимых сил и выяснить их намерения и характер, чтобы попытаться обговорить границы, которые будут устраивать представителей обеих сторон.

Разработка истории

У вас есть замысел новой истории; вы знаете, какие персонажи (игровые и нет) будут в ней участвовать; вы решили, с какими трудностями и конфликтами суждено столкнуться героям. Теперь пришла пора распланировать структуру истории и её эпизоды. Что важнее всего, на этом этапе вы должны понять, почему игровые персонажи должны принять участие в этих событиях.

Зацепки для персонажей

"Зацепками" на ролевом жаргоне называют факторы, вовлекающие персонажей в сюжет. В некоторых играх герои с готовностью принимают тот факт, что их работа заключается в разрешении трудностей, перед лицом которых они оказались, однако система Повествования требует несколько большего внимания к мотивации персонажей. Сородичи не бросаются навстречу опасности (иногда угрожающей самому их существованию) только потому, что загадочное шестое чувство подсказало им, что игра началась. Как Рассказчик вы располагаете множеством способов вовлечь героев в события хроники. Вот некоторые из наиболее распространённых методов:

- **Приманка:** Персонаж видит шанс добиться того, о чём он так долго мечтал. Это может быть всё что угодно, от прибыльной информации о Патриархе до поздней автограф-сессии с его любимым писателем. Он пытается приобрести то, что ему нужно, и благодаря этому получает своё место в разворачивающихся событиях. Например, за прибыльную информацию о Патриархе от персонажа требуют 10 000\$, которых у него нет. Или другой поклонник писателя, в действительности являющийся смертным магом, узнаёт в персонаже вампира.

- **Из-под палки:** Некая внешняя угроза заставляет героев принять меры. Типичный пример - Князь, поручающий котирии выполнить миссию или разобраться с её последствиями, или враг, нападающий на персонажей (физически или посредством клеветы, лично или через посредника, на них самих или на кого-то из близких им людей). Наконец, персонаж может участвовать в событиях хроники с целью предотвратить ещё большую опасность.

- **Это моя работа:** Персонаж должен принять участие из-за своей профессиональной обязанности. Шериф, Погонщик или Цербер не нуждаются в мотивации, когда Князь,

Примоген, лидер их ковенанта или другое высокопоставленное лицо поручает им что-нибудь важное. А поскольку дело происходит в Море Тьмы, такое задание может запросто обернуться чем-нибудь совершенно иным, нежели персонаж считал поначалу. Например, действительно ли Князь Инвиктус хочет, чтобы убийство Иерофанта из местного Колдовского Круга было раскрыто?

- **Любопытство:** Если персонаж имеет в какой-либо сфере особый интерес, то любое событие, связанное с этим объектом, привлечёт его внимание. Например, кровавый ритуалист Колдовского Круга может по собственной воле взяться за расследование странных событий, которые могут быть связаны с чёрной магией.

- **Личные связи:** Кто-нибудь из знакомых героя - его наставник, соперник или один из тех смертных друзей, близких, партнёров или других людей, которых вы попросили придумать для персонажа - уже вовлечён в некие события. Он нуждается в помощи или привлёк к себе чьё-то внимание, которое затронуло и персонажа. Этот знакомый может хотеть что-нибудь от героя - или, наоборот, персонажу необходимо что-нибудь получить от этого человека. Один из героев может узнать, что его бывшая подруга сильно задолжала ростовщику, который теперь заставляет её работать проституткой, а может быть, Сир персонажа вовлекает его в свои личные разборки.

На раннем этапе хроники вы должны с особым усердием продумывать возможные зацепки для персонажей. Например, первый игрок хочет заняться расследованиями краж в музее, поскольку один из украденных предметов мог обладать оккультными свойствами. Другой персонаж помогает ему, потому что работал в полиции и до сих пор не выносит воров. У третьего есть контакты с охраной музея, которая была ранена во время кражи. Члены котерии ещё мало знакомы друг с другом и не обладают вескими основаниями для сотрудничества. Однако по мере продвижения хроники они могут начать испытывать по отношению друг к другу чувство привязанности и доверия. Даже если они будут несколько недолюбливать друг друга, им всё равно придётся признать, что они нуждаются в компании для того, чтобы решить проблемы и задачи своих товарищей и чтобы те взамен помогали им.

В долгосрочной перспективе вы должны найти причину, которая заставит героев участвовать в событиях всей хроники. Конечно, по большей части это решается обсуждением соответствующих вопросов с игроками и зависит от увлекательности самой хроники. Однако уже на начальной стадии не помешает взглянуть на хронику и спросить себя, убедительны ли причины, вовлекающие персонажей в игровые события. Возьмём за образец “революционную” хронику. Логично, что если персонажи не будут испытывать ненависти к тирану к тому моменту, когда они встречают служителя, то у них не будет достаточных оснований для присоединения к мятежникам. Князь должен сделать что-нибудь по-настоящему ужасающее и начать наживаться за счёт персонажей, чтобы котерия обернулась против него.



Опциональное правило:

Цена на кровь

Приобретение крови занимает много времени и требует от вампиров существенного внимания. Большинство проводит годы, выращивая потенциальных доноров или определяя местонахождение областей, в который никто не заметит пропажи потенциально жертвы. На сессиях **Реквиема** используются специальные характеристики, позволяющие определить, насколько трудно вампиру найти себе пропитание той или иной ночью. Тем не менее, Рассказчики могут использовать дополнительный метод, позволяющий уменьшать шансы на пассивное “обнаружение жертвы” и действительно показать, насколько трудной может стать для вампира охота. Этот метод требует дополнительного планирования со стороны всех организаторов игры, однако он может быть полезен как для Рассказчиков, так и для игроков.

Единственными реквизитами, необходимыми при использовании этого метода, становятся непрозрачные контейнеры или другие ёмкости, а также стеклянные или пластмассовые бусинками разных цветов. Количество цветов не должно превышать четыре; в этом примере мы будем использовать красный, фиолетовый, зелёный и чёрный. Бусинки представляют количество Витэ, доступных в данном городском сеттинге. Каждый раз, когда игрок хочет выйти на охоту, он должен отыскать Рассказчика, отвечающего за ёмкость. Он сообщает Рассказчику о желании найти жертву и объясняет, каким образом он собирается провести охоту. Затем игрок запускает руку в контейнер и вслепую вытягивает бусинку. Цвет определяет, насколько успешной оказывается попытка.

Обычно красных бусинок в ёмкости попадаете больше, чем остальных, поскольку они означают, что кормление пошло по плану. Игрок выходит из игры на соответствующее количество времени для символического обозначения “охоты” (точное время определяет Рассказчик). Однако если он вытягивает бусинку другого цвета, возникает некоторое осложнение, степень которого диктует цвет оттянутой бусинки. Данные осложнения заранее определяются штатом Рассказчиков, а потому каждый Рассказчик должен уже хорошо представлять к моменту игры, какие обстоятельства могут повлиять на успешность охоты. Вампиру приходится разрешить дополнительные трудности, указанные Рассказчиком, прежде чем возвратиться к обычному геймплею.

Например, если игрок вытягивает фиолетовую бусинку (и это второй по численности цвет бусинок), попытка охоты сталкивается с небольшим осложнением. Возможно, жертва приняла своего рода галлюциногенное вещество, которое теперь передаётся вампиру, питающемуся её кровью. Если он вытянул зелёную бусинку (значительные осложнения), то возле жертвы неожиданно появляется друг, который прерывает процесс кормления.

Если игрок вытягивает последний тип бусинки – в нашем случае чёрный, – то персонаж оказывается в центре больших неприятностей, потенциально ведущих к нарушению Маскарада. Возможно, в том месте, в котором персонаж решает укусить жертву, полицейский отряд начинает облаву, или персонаж видит, как в дальнем конце переулка кто-то фотографирует его и затем стремительно уезжает на автомобиле (а возможно, кормление проходит без очевидных помех... или так думает персонаж). Разумеется, чёрные бусинки должны попадаться реже других.

Добавляя и удаляя разноцветные бусинки в разном количестве, Рассказчик может моделировать проблемы охоты, которые хорошо иллюстрирует ситуацию в городе. Если полиция применяет суровые меры по борьбе с преступностью, то несколько красных бусинок могут быть удалены и заменены на фиолетовые и зелёные, чтобы смоделировать появление комендантских часов и бдительных полицейских патрулей. Если игроки начинают использовать своё влияние для уменьшения полицейского надзора над определёнными улицами, то другие цвета могут быть заменены на красный.

Кроме того, персонажи с определёнными типами биографий могут смягчить или даже проигнорировать нежелательный результат проверки, если с этим согласен Рассказчик.



Воздвижение сцены

Как только вы пробудили в персонажах интерес, вам следует вовлечь их в историю и поставить перед конфликтом. Однако это не значит, что вы должны раскрывать все карты сразу. Пр продемонстрируйте только часть ситуации. Игрокам нужна некая цель, к которой будут стремиться их персонажи. Чтобы достигнуть этой цели, они должны следовать за событиями, которые вы создаёте. Если им предстоит столкнуться с загадочной смертью (которую они не могут просто свалить на плечи полиции), то они могут опросить людей, которые знали жертву, или начать поиск физических подсказок. Если они пытаются заключить союз с влиятельным Сородичем, то им нужно выяснить, что он хочет взамен и

как они могут послужить интересам друг друга. Умные игроки будут изучать политическую арену и вычислять, что последует за тем или иным шагом их котерии. Если они этого не сделают, то их котерия будет уязвима для окружающих - и для поворотов сюжета.

На раннем этапе истории вы также должны представить ключевых персонажей, даже если это придётся сделать мимоходом. Например, если основной сюжет заключается в поиске неизвестного человека, который похитил брата одного из героев, то, вероятно, котерия никогда ещё не встречалась с похитителем. Но они знают, что преследуют незнакомца, и этот таинственный похититель по-своему уже "представлен" игрокам.

После первого часа игры у игроков должно сложиться довольно точное представление о задачах, стоящих перед героями, об ожидающем их конфликте и о других персонажах, значимых для истории, даже если они их ещё не встречали. Конечно, они могут и ошибиться по нескольким пунктам. В Мире Тьмы многое является далеко не тем, чем кажется. Однако у игроков уже есть общее направление для продвижения по сценарию, и история начинается.

Построение действия

В основе большинства историй лежит реакция персонажей на ситуацию, с которой они столкнулись ещё во введении, поступки других персонажей и ответные действия членов котерии. Затем персонажи узнают о ситуации что-то новое, включая ряд неожиданностей, они встречают других персонажей, собирают информацию, осуществляют свои планы и сталкиваются с трудностями.

Однако не каждая неожиданность встречается им потому, что кто-то лгал им в начале. Окружающие их персонажи могли и сами быть дезинформированы, обмануты или использованы. Они могли вторгнуться в чужой план и разрушить его. Например, таинственный похититель может потребовать, чтобы персонажи ограбили человека, владеющего бесценными произведениями искусства, если они хотят вернуть похищенного брата. Однако когда они проникают на склад указанной жертвы, то не находят того, что им поручили украсть.

Была ли вся эта ситуация запланированной ловушкой? Или похититель был дезинформирован насчёт коллекционера (или конкретного предмета)? Был ли этот предмет куплен ранее в этот же день? Что бы вы ни задумали на самом деле, персонажи столкнулись с поворотом сюжета. Проблема, с которой они готовились иметь дело (кража), сменилась другой проблемой (где этот предмет и что происходит на самом деле?). А между тем, основная сюжетная проблема (спасти брата из рук похитителя или выкупить его) всё ещё ждёт своего решения.

Когда вы продумываете центральную часть истории, вам следует уже точно знать, кто чего хочет и кто что делает, однако не забывайте оставить пространство и для персонажей, которые будут принимать собственные решения, включая даже множество параллельно разворачивающихся действий. Повествование в середине игры требует определённого навыка, поскольку все будут реагировать на всех, а вы действительно не будете знать, что выберут игроки. Вы можете (и даже должны) намекнуть им, какие действия будут более эффективны, а какие могут привести к краху. Однако не забывайте, что подобно тому, как вы время от времени подкидываете сюрприз игрокам, так и они могут хотя бы раз за историю пойти тем путём, о котором вы даже не думали. Если вы хорошо знаете свой сеттинг и своих персонажей, то вы легко сможете сказать, как окружающие будут реагировать на неожиданное решение персонажей.

Кульминация

В момент кульминации все причинно-следственные связи сходятся в одной точке. Герои оказываются перед лицом самого большого препятствия и либо преодолевают его, либо проваливаются, либо просто решают, что им пора остановиться. От их решений и

действий зависит окончание центрального конфликта истории. Все загадки должны получить свой ответ. Герои находят недостающее произведение искусства и обменивают его на жизнь брата. Или они идут по следам похитителя, чтобы победить (или проиграть) в отчаянной попытке спасти беднягу. Или они обнаруживают того, кто стоял за действиями похитителя, и теперь могут наконец увидеть истинную картину произошедшего.

Убедитесь, что ваша кульминация стоит усилий, которые были затрачены игроками и их персонажами на то, чтобы добраться до этого момента. Это - золотое правило Повествования. Отсутствие кульминации может быть оправдано в некоторых современных романах, однако группа игроков, проводших не один час в попытках достигнуть своей цели, почувствуют катастрофическое разочарование, если в конце концов обнаружится, что их усилия были напрасны. Пусть в момент кульминации они получают что-нибудь важное, пусть они сделают самый мучительный моральный выбор, пусть вступят в самую опасную схватку, получают ответ на самую сложную загадку, избавятся от сложнейшей социальной проблемы. Награды тоже должны стоить вложенных сил, будь это деньги, победа над старым врагом, обретение социального положения или спасение жизни брата. Цена провала должна быть столь же значительна.

Заключение

Даже по завершении кульминации в истории могут остаться открытые моменты. Персонажи сталкиваются с последствиями своего выбора. Окружающие реагируют на их действия. Остающиеся вопросы получают свои ответы. На стадии заключения может и не понадобиться непосредственный отыгрыш. Вы можете просто описать, что происходит по окончании ключевых событий истории. Вы даже можете использовать технику вопросов и ответов, в ходе которой герои могут узнать наиболее интересующие их моменты, например *"Как мой Сир отнёсся к произошедшему?"* или *"Что нам удалось выяснить о пропавшем произведении искусства?"* Некоторые сцены, такие как получение награды (или выговора) от Князя, всё же должны быть отыграны, но достаточно коротко.

Заключение связывает действия персонажей с остальной частью мира. Это позволяет создать у игроков впечатление, что поступки их персонажей имели значение для других людей и что всё это время они находились лишь в небольшой части огромной вселенной. В свою очередь, это поддерживает интерес игроков и разжигает их любопытство - а вы тем временем можете разбросать зацепки для новых историй. Вам не обязательно отвечать на каждый вопрос, а некоторые дополнительные персонажи могли что-нибудь запланировать в ответ на действия главных героев. Подобные связи между историями превращают череду событий и препятствий в хронику. К этому моменту вы уже представляете, какое место играет каждая отдельная история в общем сюжетном замысле. Финал одной истории может и вовсе стать началом другой.

Технические вопросы

Теперь вы знаете основы построения историй и хроник. Однако Повествование - тонкое искусство. Для него недостаточно просто придумать сюжет. Вы должны сделать историю интересной, запоминающейся стезёй, вступив на которую, игроки столкнутся с ужасающими сторонами жизни их персонажей.

Благодаря этому вы оттачиваете своё мастерство в искусстве Повествования. Как и в случае с хрониками и историями, вы можете готовиться к своему "выступлению", используя несколько простых методов, которые сделают вашу историю ярче. Этот раздел также поясняет, как избежать некоторых ловушек, которые могут ослабить впечатление от вашей хроники.

Описания, сеттинг и настроение

Хоррор – особенно в его персональном, готическом проявлении - куда больше зависит от чувств, чем от поступков и всевозможных сюжетных линий. То, как вы представляете игрокам персонажей, места и события, и создаёт Мир Тьмы - в противовес Миру Боевика с вампирами в главной роли или Миру Чёрного Юмора (нет, если вы хотите поиграть в боевик или рассказать сказку на ночь, пожалуйста. Вы купили эту игру и можете делать то, что вам хочется. Однако мы предполагаем, что вы приобрели **Реквием** потому, что формулировка "Повествовательная ролевая игра в жанре современной готики" показалась вам интересной - поэтому мы и говорим вам, как в это играть).

Всё это в равной степени относится и к описанию персонажей. Покажите какую-нибудь деталь, которая придаст персонажу индивидуальности и в дальнейшем будет ассоциироваться с ним в сознании игроков. Ваша работа гораздо труднее, чем у игроков, поскольку они должны создать только одного яркого персонажа, в то время как вы должны управлять всем миром игры (хотя бы в пределах города). Незначительных персонажей, которые появятся в хронике только однажды, можно оставить с одной или двумя примечательными деталями, которых будет достаточно, чтобы они не выглядели безликими клонами. Но вот существенные для истории персонажи должны обладать всеми деталями, которые вы в состоянии описать. Загляните им в голову. Подумайте, как они говорят и как реагируют на игровых персонажей. Пусть они обладают странностями в поведении и гардеробе. Например, персонаж может всегда носить безукоризненно чистую обувь чёрного цвета и вздёргивать нос каждый раз, когда речь заходит о нём.

Не забывайте, что все Сородичи - прежде всего вампиры. Их тела бледны и холодны на ощупь, они не дышат - разве что в разговоре, - они не едят и, возможно, невыносимо долго не видели солнечного света. Чем старше вампир, тем менее современным (а возможно, и менее человеческим) становится его образ. Описание персонажа может включать его манеру речи, одежду или привычки, которые он приобрёл ещё в смертной жизни и которые вышли из моды десятки и даже сотни лет назад.

Экшен и насилие

Помните, что эти два понятия - не одно и то же. Старайтесь держать историю в темпе и занимать игроков выполнением всевозможных действий, будь это пробежка по переулкам или обсуждение таинственной открытки. Но не пытайтесь построить хоррор на бесконечных боевых сценах - у вас это не получится.

Тем не менее, жестокость - важная сторона Мира Тьмы. Вампиры - закоренелые хищники, обитающие в холодной и бесчеловечной действительности. Они не могут избежать насилия, принимает ли оно форму охоты или попыток спастись от наёмных убийц, нанятых конкурентом.

Открытое столкновение редко можно назвать оптимальным способом разрешения конфликтов или разногласий между Сородичами. Даже если забыть об игромеханических эффектах вроде потери Человечности, схватка просто опасна. Вампиры обычно надеются провести ещё не одно столетие в этом мире - так зачем им рисковать своим существованием наряду со всеми благами, которых они добились и ещё смогут достичь? Подобное отношение укрепляется с возрастом вампира. Сородич, который провёл десятилетия или даже века, продвигаясь по социальной лестнице и обретая союзников и влияние на мир смертных, слишком дорожит всем этим, чтобы рисковать в открытом бою.

Кроме того, даже в Мира Тьмы насилие может привлечь внимание правоохранительных органов. Если Сородич убивает панка в глухом переулке, то копы, скорее всего, просто пожмут плечами и спишут это на деятельность уличных банд. Однако если в доме эксцентричного магната (который в светлое время суток никому не показывается на глаза...) прозвучит выстрел, а его самого больше никто не увидит, полиция начнёт задавать вопросы. А когда полиция задаёт вопросы, Маскарад

оказывается под угрозой. И уж не дай бог Сородич убьёт полицейского. Власти никогда не прекратят охоту на убийцу копов. Опять же, такое преследование может подвергнуть опасности Маскарад - а к тому же, полиция Мира Тьмы, отловив человека, подозреваемого в убийстве копов, слишком уж часто решает уберечь налогоплательщиков от оплаты судебного процесса, самостоятельно вынося ему приговор.

Реквием в первую очередь - драматическая игра. Персонажи сталкиваются с трудностями, которые становятся испытанием для их личности, а не способности свернуть шею большому количеству смертных. Если кто-то хочет лишиться тебя жизни, то самое время задать себе пару моральных вопросов.

Загадки и интриги

Мало кто из обитателей Мира Тьмы - Сородичей или смертных - является тем, чем кажется, или преследует именно те цели, о которых он говорит напрямую. Многое остаётся в тайне: порой это что-то преступное, а порой – постыдное. Иногда это просто попытка обвести вокруг пальца других и добиться над ними власти.

А потому никогда не показывайте персонажам всего, что происходит вокруг. Пусть они сами гадают, чего им ещё не известно, и пусть попытаются это узнать, продвигаясь сквозь повороты сюжета, предательства, неожиданные препятствия и удивительные открытия.

Игра, пронизанная тайнами, бросает вызов не только игрокам, но и Рассказчику. Игроки могут просто не знать, где им искать подсказки, как отыскать доказательства и от кого получить ответ. Но как Рассказчик вы должны приложить дополнительные усилия, чтобы озадаченные игроки не просидели всю сессию без дела в полном разочаровании, выдвигая бесконечные теории безо всякой возможности их доказать. Вы должны знать своих игроков. Если перед вами группа поклонников Агаты Кристи, не стесняйтесь бросить вызов их логике и способности проникать в суть событий. Если они предпочитают подход Майка Хаммера, сделайте хитросплетения и интриги попроще и убедитесь, что игроки смогут найти ответы, если будут следовать от одной зацепки к другой.

Интриги в обществе Проклятых также следует разграничивать. Если игроки считают, что их персонажи не могут никому доверять, то вы несколько переборщили с заговорами и предательствами. К тому же, не забывайте, что предательство шокирует только тогда, когда до него существовало доверие. Перед тем как предательство станет значительным переломом, способным вызвать у игрока искренние эмоции, будущий предатель должен разделить с персонажем часть его интересов - и только затем повернуться к нему спиной, неожиданно для героя. Переизбыток заговоров может также убедить игроков в том, что они никогда не смогут предугадать действия окружающих или узнать их истинные мотивы. Хуже всего бывает, когда неигровые персонажи начинают служить Рассказчику "сюжетными марионетками", единственная задача которых заключается в исполнении сиюминутных желаний самого Рассказчика - что порождает впечатление полной неадекватности происходящего. Только что персонаж помогал котерии, а вот уже он бросает её на произвол судьбы. Убедитесь в том, что ваши персонажи имеют реалистичные побуждения для участия в различных интригах, даже если эти побуждения и нельзя описать в двух словах.

Отклонения от сюжетной линии

Время от времени игроки принимают решения, заставляющие их персонажей оказаться в ситуациях, которые вы совершенно не планировали. Возможно, они пропустили подсказку, которую вы считали очевидной. Возможно, они неожиданно изменили своё отношение к ключевому персонажу или друг к другу. Возможно, один из игроков изучил имеющуюся информацию и разгадал главную тайну сюжета задолго до того, как вы собирались к этому подойти - а возможно, игроки придумали совершенно

ложную теорию и теперь отказываются видеть зацепки, ведущие к реальному развитию событий.

На эти ситуации просто не существует лёгкого или последовательного ответа. Когда решения персонажей направляют всю хронику в неожиданное русло, вы, вероятнее всего, должны просто позволить им участвовать в новой истории, параллельно отыскивая возможности повернуть назад к запланированному маршруту. Если вы сделали всю предварительную работу перед игрой, распланировав все детали своего Мира Тьмы, то вы сможете придумать что-нибудь интересное. При необходимости вы можете честно признаться, что вам нужно немного времени, чтобы обдумать происходящее, или просто сказать, что пришло время перекусить или освежиться.

Изменив ход сюжета в середине истории таким образом, что персонажи не смогут прийти к решению первоначальных задач, вы можете заинтересовать одних игроков и возмутить других. Некоторым игрокам абсолютно не хочется бросать своих персонажей посреди кипящих событий, так что пока вы обеспечиваете их интересной историей, для них не важно, насколько честную игру вы ведёте. Другие игроки хотят, чтобы вы как Рассказчик действовали исключительно как беспристрастный арбитр, следящий за событиями вымышленного мира. Если они разгадали тайну, то им хотелось бы, чтобы их персонажи воспользовались своей успешной догадкой, даже если это закончит историю задолго до кульминации. Аналогично, если они затрудняются или даже абсолютно не могут понять, что делать дальше, то они хотели бы, чтобы их персонажи ответили за последствия совершённой ошибки, даже если это означает, что они терпят полный провал.

То же касается и проверок. Некоторые игроки не возражают, если Рассказчик избегает проверок ради сохранения целостности сюжета, даже если это означает выживание противника, который не должен умирать в этот момент, потому что ему ещё предстоит сыграть важную роль в судьбе их персонажей. Им просто достаточно знать, что уклонение от проверок не повредит и не поможет их персонажам. Другие игроки считают подобное уклонение возмутительным и даже обидным.

Обсудите с игроками этот вопрос и возможность смены сюжета прежде, чем начнётся игра. Расскажите им ту историю, которую они посчитают одновременно честной и интересной. Если однажды вы почувствуете, что вам нужно полностью нарушить стандарты, обговорённые с игроками, в их же интересах... просто удостоверьтесь, что они этого не заметят. Даже если игроки не возражают против незначительного обмана с вашей стороны, пользуйтесь этой привилегией как можно реже. Если вы будете использовать её слишком часто, то игроки очень скоро почувствуют, что их персонажи никогда не смогут сделать хоть что-нибудь по-настоящему значимое. Ведь успех или провал предопределён заранее...

Рекомендации

Как и любое искусство, Повествование требует навыка и привычки, которые появляются с опытом. Поначалу эта задача может показаться слишком тяжёлой. Однако вам следует запомнить всего пять вещей, которые стоит делать, и ещё пять, которых делать не стоит.

- **Используйте наработки игроков, когда это только возможно:** Пусть их идеи и биографии их персонажей найдут своё отражение в мире игры и во всей хронике. Это не только позволит уменьшить объём работы, которую вы должны проделать для построения собственного Мира Тьмы, - это также даёт игрокам чувство причастности к истории.

- **Работайте с ожиданиями игроков:** Не забывайте, что это и их игра. Попробуйте получить некоторое представление о том, какую историю хотят услышать игроки, прежде чем вы вовлечёте их в свою хронику.

- **Продумывайте всё заранее:** Чем лучше вы знаете свой сеттинг и персонажей перед началом игры, тем больше внимания вы сможете уделить повествованию и описаниям интересных моментов. Если игроки сойдутся с курса истории, вы будете

готовы адекватно на это отреагировать, поскольку вы уже обдумали возможные ответвления и повороты сюжета и знаете, что произойдёт в этом случае с персонажами.

- **Сначала история, потом правила:** Правила созданы для того, чтобы помочь вам рассказать интересную историю, а не для того, чтобы определять её ход или превращать **Реквием** в тактическую игру. Используйте только те правила, в которых вы нуждаетесь, и только тогда, когда они вам нужны. Когда вы можете обойтись здравым смыслом и средствами повествования, используйте их. Это сэкономит время, которое можно будет потратить на более интересные вещи.

- **Описание, диалоги и экшен:** Оживите игровой мир захватывающими описаниями, используя визуальный образ, звук, запах, вкус и тактильные ощущения персонажей. Отыгрывайте взаимодействие игроков с окружающим миром через диалоги, подбирая для каждого персонажа различные голоса и манеры. Пусть в мире игры всегда что-нибудь происходит и пусть перед игроками всегда стоит выбор.

При этом:

- **Избегайте стереотипов:** Бесконечный парад идентичных, двумерных персонажей быстро ослабит интерес игроков к вашей хронике.

- **Фокусируйтесь на игроках:** Не допускайте, чтобы неигровые персонажи управляли сюжетом, практически не оставляя игрокам ничего существенного, с чем было бы интересно иметь дело. Помните, что игровые персонажи - скорее всего, не самые сильные и не самые важные фигуры в домене, однако они должны занимать ключевое место в своей истории.

- **Не забывайте о награде:** Если игроки упорно трудятся и подходят к своим решениям творчески, их персонажи должны преодолеть текущее затруднение и чего-нибудь достигнуть. Если награда будет непропорциональна усилиям, затраченным на преодоление трудностей, игроки почувствуют себя обманутыми.

- **Не рассказывайте всего:** Самые большие зацепки на самом деле предназначены для игроков, а не для их героев. Они хотят знать, что происходит. Немалую часть удовольствия от истории обеспечивает любопытство, чем обернётся та или иная ситуация. Заставьте героев работать, чтобы выяснить, кто за чем стоит.

- **Не злоупотребляйте своей властью:** Вы - высший судья в игре, и ваше слово - закон. Однако никогда не используйте эту власть для принуждения персонажей к выполнению того, чего вы хотите. Это игра. Она предназначена для развлечения, и если в её ходе каждый участник проведёт время за хорошей, волнующей историей (прошла ли она как планировалось или нет), все останутся в выигрыше. Если же игроки всё время нарушают ваши планы, объявите перерыв и соберитесь с мыслями. Поначалу такое может происходить достаточно часто, однако при должном опыте вы сумеете справиться с любой неожиданностью, которую преподнесут вам игроки.

Погружение в образ

Мало что в мире может сравниться с ужасом столкновения с настоящим вампиром. Сорвите вуаль романтики и отберите ауру тайны, которой окутали этих монстров фильмы и книги – и вы получите настоящего изверга из легенд Старого Света. Это акула, скользящая в тусклых водах в поиске живой пищи. Вампир старается захватить свою жертву врасплох, скрываясь в толпе и растворяясь на фоне городского пейзажа. Пока вы праздно бредёте домой после трудного рабочего дня, он помечает вас как добычу и направляется следом. Не обращая внимания на опасность, вы обдумываете, что показывают этим вечером по телевидению, какие счета нужно оплатить до окончания месяца или что жена сделала на обед. И всё это время глаза монстра следят за вами, не замечая человеческой личности и вместо этого рассматривая вас как простую еду. То, что течёт в ваших венах, служит топливом для его тела, которое продержалось гораздо дольше, чем было ему отпущено. Это создание уже решило, что его существование несоизмеримо важнее вашего, если оно вообще придаёт вашей жизни хоть какую-то

ценность. В одно мгновение оно оказывается рядом с вами. Холодная рука хватается за шею и поднимает над землёй. Его глаза сияют в темноте, но в них нет милосердия. Вы что-то шепчете, может быть, даже умоляете, забывая о телевидении и еде. Внезапно его пасть впиивается в ваше горло, и по мере того, как ваше сознание гаснет, в нём проносится мысль о том, что всё это – просто дурной сон.

Что за создание может жить только забирая жизни других? Помнит ли оно, каково это вообще – быть живым? Возможно ли, что оно так давно покинуло мир живых, что забыло все чувства, которыми обладало в дни солнечного света? Может ли быть, что все эмоции умерли в его сердце после того, как оно прекратило биться?

В **Реквиеме** эти вопросы лишаются академического характера. Они отражают сущность самих персонажей. Исследование этого чужеродного мышления может стать трудной задачей, но вознаграждение позволяет игроку выйти за пределы концепции “бледных супергероев” или “готов со специфическими проблемами” и действительно понять, что воплощает собой Пляска смерти. Данный раздел содержит череду размышлений, созданных для того, чтобы помочь игрокам лучше понять образ мыслей Сородичей, а также чтобы дать им некоторые практические подсказки касательно оживления образа вампира в живой игре.

Мышление хищника

Каждый вампир должен научиться приспосабливаться к течению времени. Если он не способен на это, то бег столетий сотрёт его, превратив его новую жизнь в бесконечную цепь отчаяния. Слабые духов быстро проигрывают в этой игре, уступая дорогу тем, кто достаточно силён, чтобы захватить плоды Пляски смерти. Изучение этой хищнической (и во многом нечеловеческой) природы и даёт толчок к формированию персонального ужаса, служащего фундаментом **Реквиема**.

Неонат

Младшие Сородичи обязаны стремительно приспосабливаться к своему новому состоянию. Как только они оказываются в сообществе других кровососущих созданий, у них появляется небольшой, драгоценный период времени, необходимый для адаптации (хотя, возможно, при этом у них исчезает возможность допускать какие-либо ошибки). Как только они изучают основы своего неестественного состояния, им приходится определиться с предназначением своей жизни, как это происходило и в период смертного бытия. Они знают, что вовсе не оказались кровожадными демонами из старинных преданий, а потому им необходимо найти определённую цель или хотя бы личность, которая позволит им удержаться под непрерывными нападениями своего Зверя. Многие ищут комфорта в том, что они уже знают о жизни, хватаясь за методы и философии своего смертного бытия. Они могут посещать ночные закусовые и кино или смотреть телевизор – иными словами, они могут заниматься тем, что теоретически должно позволить им воссоединиться со своей прерванной жизнью. Невзирая на то, что смертные жалуются на банальность современного образа жизни, часто они расстраиваются от любых изменений, поскольку в рутине можно найти идеальный комфорт. Теперь, когда всё, что они когда-то знали, унеслось в прошлое вместе с воспоминаниями о солнце, младшие Сородичи часто стремятся вернуть себе те небольшие детали и элементы, которые делали их людьми.

Другие полностью погружаются в изучение новообретённых способностей и мнимой неуязвимости. В конце концов, теперь они могут применять способности, которые некогда казались им продуктами человеческого воображения. Земные животные подчинятся их малейшим прихотям. Незнакомые люди подчиняются их указаниям. Они могут выдержать даже самые жуткие раны, которые в смертной жизни убили бы их в два счёта. Теперь они *вампиры*, и даже самые отрешённые из Сородичей в конечном счёте начинают упиваться своей властью над миром, даже если в глубине души это и наполняет их жутким стыдом. Этот опрометчивый порыв часто приводит к определённой дерзости,

которой отличаются младшие из Сородичей. Они рискуют всем и разбрасываются своими силами налево и направо. Они используют свои нечеловеческие умения для решения малейших проблем. В конце концов, если бы вам внезапно дали мистические способности самых разных качеств и позволили исцелять повреждения от любых ранений, за исключением самых чудовищных, что бы вы сделали?

И хотя наличие Зверя означает, что потакание этим страстям почти всегда приводит к трагедии, неонаты до сих пор не извлекли этого урока из своей новой жизни. Они могут следовать общим принципам Человечности, останавливая мелкие нарушения, питаясь только преступниками и пытаясь поступать правильно всегда, когда это возможно. Они могут даже пытаться *продолжить* свои прежние жизни, делая вещи, на которые они не были способны раньше. Они могут думать, что вполне в состоянии вторгнуться на территорию уличной банды и остановить её деятельность. В конце концов, худшее, что им грозит – это простое оружие, правильно? Почему один из живых мертвецов должен бояться пуль? Многие пытаются сделать хорошие вещи, используя своё новое состояние. Однако чаще всего это отношение приводит только к ужасающим бедствиям.

Служитель

Совсем другим отношением отличаются те, кто прожил в мире Сородичей немного дольше. Служителями называют отроков демонического сообщества Проклятых. Они знают Традиции и понимают, почему важно сохранять Маскарад в неизменном состоянии. Они были приняты в общество нежити, однако это признание подразумевает, что у них за спиной ещё нет веса столетий. Им ещё достаточно просто адаптироваться к изменениям в смертном обществе, однако они платят за эту привилегию тем, что у них нет власти старейшин. Как правило, эти создания находят удобную нишу в обществе Проклятых (по крайней мере, насколько можно считать удобным *любое* положение в коллективе Сородичей). Они знают, за что несут ответственность, и скорее всего, занимаются официальной деятельностью уже несколько лет или даже десятилетий. Они выработали сеть контактов и начали пускать корни в здешнем домене *либо* (при отсутствии последнего фактора) узнали, как путешествовать в относительной безопасности.

Эти Сородичи ещё терзаются воспоминаниями о своих бывших жизнях. В то время как мир, вероятно, уже решительно изменился к моменту их перехода в категорию служителей, большая часть того, что они знали в жизни, всё ещё существует в обществе смертных, даже если в немного потрёпанном состоянии. Тем не менее, в то время как большинство из них и не пытается имитировать свою смертную жизнь подобно среднестатистическим неонатам, служители часто ещё имеют привязанности к определённым местам, предметам или стилям, которые они полюбили в смертные годы.

К этому моменту большинство служителей уже испытали давление торпора по меньшей мере один раз. Они понимают уровень крайностей, в которые кидает их неестественное состояние. Они неизменны, однако они начинают признавать, что любые творения их рук могут рассыпаться или подвергнуться ликвидации со стороны окружающих во время их долгого сна. Тем не менее, идея неизбежности этого сна, приходящая с возрастом (если не раньше), всё ещё кажется слишком далёкой, чтобы вызывать реальное беспокойство у большинства служителей.

Большинство служителей уже чувствуют первые приступы всепоглощающей паранойи, которая изводит старших вампиров. Они боятся создать слишком многих волн на пути к утверждению своей власти. Тем не менее, когда ситуация этого требует, они проявляют себя ещё достаточно молодыми, чтобы пойти на оправданный риск, к которому не способны многие из старейшин. Служители боятся потерять всё, чего они достигли, а потому начинают всё лучше продумывать каждый свой шаг. Эти планы часто вовлекают в себя управление неонатами, которых служители заставляют выполнять грязную работу или принимать на себя удары, предназначенные для самих служителей.

Тем не менее, они только начинают осознавать масштабность тех планов, которыми на регулярном уровне пользуются старейшины.

Старейшина

Старейшины могут вселить чувство страха даже в сердца других монстров. Они больше не чувствуют оживления при мысли о своих сверхъестественных способностях, поскольку обладают ими уже так долго, что рассматривают их просто как инструменты в своём обширном мистическом арсенале. Они повидали достаточно, чтобы знать, какой ценой обладает их могущество, и понимать, что одних только Дисциплин не достаточно для защиты от умных и незаметных соперников. Поскольку большинство таких Проклятых слишком сильны, чтобы им можно было противостоять в открытую, их противники смещают фокус с прямых столкновений на использование связей со смертными, союзов с другими Сородичами и политического давления, по возможности избегая всякой физической конфронтации. Кроме того, большинство старейшин приобретают довольно параноидальный характер, рассматривая любое изменение в окружающем мире как верный признак появления врагов, готовящихся нанести удар с неожиданной стороны. Неудивительно, что многих младших Сородичей озадачивает желание большинства старейшин избегать силового решения проблем, тогда как младшие вампиры с намного меньшим могуществом готовы врываться на территорию своих противников с обнажёнными клыками. Это поведение происходит от понимания того факта, что старейшины слишком высоко ценят свою бесконечную жизнь и не желают рисковать ей лишь потому, что противник *кажется* мелкой сошкой. В конце концов, старейшины отличаются необычайно осторожностью, а потому, даже если не говорить о врождённом неприятии физических конфронтаций, они также понимают, что в Пляске смерти любая вещь может оказаться совсем не тем, чем кажется. То, что создаёт впечатление лёгкой победы, с не меньшей вероятностью может оказаться смертельной ловушкой. В конце концов, они сами привыкли заманивать в такие ловушки своих врагов.

Тем не менее, вне зависимости от того, будет ли это физическое столкновение или политическая борьба, старейшина, *вынужденный* участвовать в таком конфликте, обрушит на своего врага всю свою власть и влияние. В отличие от неонатов и многих служителей, которые часто ещё поддерживают достаточный уровень Человечности, чтобы соблюдать понятия “честной игры” или “компромисса”, старейшины никогда не оставят своим врагам шансов на возобновление конфликта. Это не означает, что они всегда *убивают* своих врагов, особенно если дело доходит до других Проклятых (хотя мало кто из них будет избегать такой возможности, если они должны уничтожить противника). Даже если не говорить о привлечении слишком большого и ненужного внимания, такие упрощенные решения тратят впустую потенциальные ресурсы. Поняв, какие богатства сулит вампиру вечная жизнь, большинство старейшин вполне довольствуются ожиданием благоприятных моментов вместо того, чтобы пытаться разбить врагов здесь и сейчас, какими бы неудачными ни были обстоятельства.

Они тщательно выбирают себе поле боя, но когда решают нанести удар, их действия носят столь же бесчеловечный характер, сколь и всеобъемлющий. Враги редко успевают понять, что их разбило в прах. В сущности, ключом к изображению старейшины часто становится одно слово: наблюдение. Поскольку старейшины склонны соблюдать осторожность и постоянную готовность, игроку рекомендуется поступать соответственно. Никогда не погружайтесь прямо в гущу событий, будь это горячий спор в Элизии или драка на краю города. Отступите назад, подумайте, что здесь следует сделать, а потому совершите поступок, который принесёт вам наибольшую выгоду. Обратите внимание на единственную форму слова “поступок”. Хотя, безусловно, старейшины не станут без причин оставлять без поддержки свои социальные группы, они лучше других понимают, что единственный способ играть в игры нежити состоит в том, чтобы играть в первую

очередь для себя. Попытка услужить окружающим – всего лишь жестокий самообман или опасная глупость.

Само собой, в положении старейшин есть и свои недостатки. Из всех Сородичей именно им тяжелее всего иметь дело с нюансами современной культуры, тогда как те, кто ещё не пережил свою естественную продолжительность жизни, будут вполне в состоянии держать руку на пульсе смертного мира. Это не означает, что вампиры старшего возраста легко поддаются на обман, если в основу такого обмана положены реалии современной жизни. Хотя они и не способны *полностью* понимать современный жаргон, а большинство технологий наполняет их откровенным ужасом, все, кроме самых ветхих старейшин научились распознавать общие модели в любых изменениях, затрагивающих человеческую цивилизацию. Смертные любят утверждать, что некоторые вещи никогда не меняются, и как живое воплощение духовной незыблемости, Проклятые согласны с подобным мнением. В любом поколении смертных найдётся место жадности, которую можно эксплуатировать, походи, которую можно направить в нужное русло, и голод, который необходимо насытить. Это утверждение не теряет справедливости ни в случае с пыльными улицами древнего Рима, ни с загаженными переулками современного Лос-Анджелеса. Старейшины понимают эти простые мотивы и цепляются за них, влияя посредством этих моделей на смертный мир и изучая изменения, произошедшие в человеческой цивилизации с момента их смерти. Именно поэтому многие из них берут помощников из числа смертных или гулей – не только для защиты, но и для помощи в понимании всего, что говорит им современный мир. Многие из младших вампиров, вступающих в конфликт с этими “пережитками древности”, обнаруживали, что старейшины умудрялись перехитрить их в собственной игре.

Наконец, что не менее важно, в поступках старейшин прослеживается лёгкое отчаяние, вызванное пониманием того горького обстоятельства, что безумный сон торпора приближается к ним ночь от ночи. Мысль о пробуждении в новом мире, лишившись части бывшего могущества и утратив многое из того, что они такими силами достигали до погружения в торпор, беспрерывно бьётся в сознании старейшин. Большинство из них тратят хотя бы такое же количество времени на проработку стратегий, заключение союзов и составление планов, которые смогут возместить им потери в случае неожиданного погружения в торпор, какое и на решение текущих проблем. Возможно, именно этим объясняется то обстоятельство, что старейшины контролируют общество Проклятых в значительно меньшей степени, чем могли бы, если бы сосредоточили на этом все силы. Но даже *если* все пойдёт как запланировано, по возвращении к жизни старейшины будут во многом походить на неонатов. Хотя отчасти страх перед торпором вызван простой потерей мистической силы, во многом старейшины беспокоятся также из-за того, что пробуждение из торпора означает необходимость осваиваться в совершенно ином, незнакомом мире, и работу с другими Сородичами, вставшими у руля. Одна лишь мысль об этой последней необходимости наполняет ужасом сердца старейшин, что заставляет их как можно прочнее цементировать планы, необходимые для того, чтобы гарантировать их вечное существование.

Голод

Одна из жестоких истин, связанных с ночной жизнью Проклятых, просто *не может* быть проигнорирована. Они постоянно чувствуют голод, который всегда присутствует где-то позади их разума, и этот голод можно насытить, только забрав что-то жизненное у другого человека. В конечном счёте этот голод необходимо удовлетворить, если только вампир не собирается рисковать потерей всякого подобия самоконтроля. Даже те из вампиров, которые давно установили проверенные методы питания, знают, что они – рабы своего голода. Когда им придётся снова напасть на живого человека – лишь вопрос времени, и если кто-либо из Сородичей утверждает, что ему удалось прожить в ночном мире в течение многих столетий, не совершив ни одного злодеяния во время кормления,

можно уверенно сказать, что он лжёт. Эта потребность проникает в любое социальное взаимодействие Сородичей, вне зависимости от того, сколь невинными могут быть их намерения.

Изображение одного из вампиров в игре требует понимания их характера, а это, в свою очередь, требует понимания их потребности в крови. Превратившись в вампиры, человек сталкивается с тем фактом, что он обладает потенциальным бессмертием. Пока ему удаётся избежать мыслей о своих физических отличиях от людей и отвлечься от определённых реалий его существования, он может жить в относительном спокойствии на протяжении достаточно долгого периода времени. Однако подобное выживание зависит от его способности постоянно поддерживать сытость – подобно тому, как человек также нуждается в чувстве сытости, чтобы не потерять свою личность. Однако в то время как смертный способен просто позвонить в местную службу доставки пиццы или прогуляться в угловой магазин, Сородичам неизвестны *простые* способы насыщения. Для того, чтобы получить свой насущный хлеб, вампир должен поставить под угрозу своё бесконечное существование.

Представьте, что каждый раз, когда вам хочется поесть, вы обязаны рискнуть своей жизнью – например, пересечь опасное шоссе. Этот риск нетрудно вычислить, а при должной сноровке вы сможете предпринять шаги к тому, чтобы препятствовать риску гибели, однако в общем и целом вас всё ещё *может* переехать автомобиль. Охота никогда не становится для вампира лёгким делом. С другой стороны, единственный другой вариант заключается в том, чтобы сидеть и голодать, что, в сущности, трудно назвать настоящей свободой выбора. А кроме того, если вампир будет слишком много времени проводить в перерывах между охотой, появляется риск, что в конце концов что-то пойдёт совсем не так, как им нужно. Неудивительно, что Сородичи называют потребность в крови настоящим проклятием.

Социальные взаимодействия

Если только смертный сознательно не избегает других людей, для него вполне естественно постоянно стремиться к взаимодействию с окружающими. Мы – социальные существа, и по большому счёту – буквально. Мы склонны формировать социальные группы почти несмотря на причину, объединяясь на основе множества факторов, от географического положения до общего хобби и всего, что лежит в промежутке. Само собой, нам известны и одинокие волки, однако по большей части мы обращаемся к другим в стремлении разделить с ними тяготы жизни. Это позволяет нам чувствовать многие радости и триумфы, которыми нас одаривает жизнь, и это же позволяет нам держаться, когда мы страдаем от боли или нужды.

Одно из самых жестоких последствий Обращение – и одно из самых недооцениваемых – заключается в том, что новый вампир обнаруживает себя по другую сторону от любых социальных групп, известных ему в прежней жизни. Он не может рисковать сближением с теми, о ком он когда-то заботился, из страха, что голод заставит его сделать что-то, о чём он будет сожалеть. Даже если он пробует это сделать, врождённый хищнический характер лишает большинство людей возможности вести с ним непринуждённую беседу, особенно если его Человечность уже начала поддаваться неизбежно понижению. Лишённый тысяч едва заметных признаков, по которым люди изо дня в день определяют настроение собеседника, вампир чувствует себя одиноким в том смысле, о котором он даже не подозревал в прежней жизни. Именно поэтому младшие вампиры часто ищут других коллективов себе подобных. Это отчаянный рывок к ослаблению жуткого и стремительно распространяющегося по их душам одиночества, которое неизбежно испытывает всякий Проклятый.

Само собой, у большинства Сородичей не уходит много времени, чтобы понять, как мало комфорта они могут найти в обществе других представителей своего вида: узурпаторов, конкурентов, тиранов и соглядатаев. Союзы носят лишь мимолётный

характер, но недовольства остаются в памяти бывших друзей навеки. Старейшины охотятся за кровью молодых Проклятых ради обеспечения собственного выживания, но и они боятся добычи, которой питаются, поскольку жажда власти принуждает многих среди молодых Сородичей охотиться на старейшин ради обретения их силы. Несмотря на сравнение, которым пользуются многие из молодых котерий, вампиры никогда не становятся волками, рысующими по городским улицам одной стаей. Нет, они скорее акулы, плавающие в бесконечном море ночи. Они проявляют верность одним группировкам или другим, однако большинство из них понимает, что полагаться они способны лишь на самих себя.

Опытные Сородичи знают, что даже участники собственного коллектива вполне способны предать их ради обретения должностной позиции или власти над той или иной территорией – а кроме того, дикость Зверя вполне может превратить обычные споры в свирепый, кровавый конфликт.

Как бы пугающе это ни звучало, большинство вампиров цепляются за искажённое общество Пляски смерти с неестественной свирепостью, поскольку каким бы ни было это общество, единственной альтернативой ему служит полное одиночество, из леденящей хватки которого они вырвались после Обращения. Хотя бы среди других представителей своего вида они могут найти хоть какую-то долю мера власти и социального признания, каким бы временным и мелочным оно ни было. Мелочные игры Пляски смерти предоставляют им хоть какое-то направление в этом бесконечном ночном бытии, которому не видно конца. Поэтому все, кроме редких горсток вампиров, в конечном счёте смиряются со своей отрешённостью от человеческой цивилизации и успокаивают себя пребыванием в собственно, пусть даже глубоко чужеродном обществе.

Костюмирование

Привыкните к мысли, что на сессиях Театра воображения к вам будут относиться, опираясь в первую очередь на ваш внешний вид. Хотя существует немало методов изменения внешности, не говоря уже о стремлении верить в фантастические образы, которое неизбежно сопутствует ролевой игре, люди часто оценивают других визуально, основывая большинство поступков на том, как выглядят окружающие или даже сцена. А потому важно иметь в виду, как именно должен одеваться ваш персонаж.

Само собой, существуют практические и финансовые факторы, которые очевидным образом затрагивают вопрос отбора костюмов. Изображение персонажа не должно бить по карману, однако, если вы проявите определённую сообразительность в поиске костюма, эта задача окажется не такой уж трудной. Как уже говорилось в книге **Mind's Eye Theatre**, местные благотворительные магазины могут стать превосходными источниками рубашек или ботинок, которые отлично подойдут образу персонажа и едва ли будут дорого стоить. В таких магазинах можно найти самые разнообразные предметы гардероба и могут быть куплены с минимальными расходами. А поскольку костюмы, выставленные в благотворительном магазине, редко бывают хоть сколько-нибудь дорогими, игрок вполне может позволить себе адаптировать их к изображению персонажа. Так, пара синих джинсов может быть порвана или многократно постирана для придания увядшего вида, что прекрасно подойдёт образу Гангрела, который не придаёт значения таким социальным вопросам, как внешний вид. Хотя пиджаки могут и не лосниться изяществом, сам факт обладания деловым костюмом может подойти для изображения представителей высшего общества – возможно, даже тех Проклятых, которые всё ещё пытаются удержать контроль, которым они обладали над смертными учреждениями ещё при жизни. Кроме того, в то время как сами детали и элементы одежды со временем изменяются, строгие чёрные и белые одеяния всегда несут в себе элемент торжественности.

Но как одевается существо, которое только что выбралось из могилы или, напротив, в последний раз видело смертный мир несколько столетий назад? Начните с избегания

клише. Не нужно носить только чёрное и длинное. Излишне тёмные цвета могут произвести впечатление чего-то зловещего и пугающего, однако монохроматичность просто заставляет протагониста выделиться, не давая глазу ничего, за что можно было бы по-настоящему зацепиться. Если персонаж только что пробудился от долгого сна, избегайте атрибутов современной одежды, таких как синие джинсы, кроссовки или футболки. Старшие вампиры могут чувствовать себя комфортнее в более формальной одежде, поскольку обычно она была в ходу ещё в те годы, когда они только погрузились в торпор.

Тесная группа игроков позволяет искать костюмы и у своих товарищей. Если игроку не повезло подыскать себе нужный костюм, который подошёл бы его концепции старого монаха, превращённого в Носферату, возможно, ему следует спросить других членов своей группы насчёт других методов костюмирования. Возможно, у кого-нибудь из его товарищей найдётся что-нибудь подходящее? Электронная доска объявлений или почтовая рассылка также могут послужить ценным ресурсом для подготовки к игре.

Учитывая скрытный характер Сородичей, вполне можно ожидать, что многие игроки постараются создать впечатление таинственных и загадочных персон. В случае с такими вампирами игроки могут надевать старые шарфы, оборачивая их вокруг нижней половины лица, или носить пальто со множеством карманов. Явной попытки сокрытия личности или странной внешности иногда достаточно для того, чтобы понять, что вы – обладатель тайн. Длинные тёмные одежды могут изменить обычную форму тела, скрыв движения и помешав окружающим предсказывать, в каком направлении вы собираетесь двигаться. Как правило, чем больше одежды, которую вы имеете на теле, или, по крайней мере, чем шире она кажется, тем лучше ваши возможности на сокрытие каких-либо ценностей под одеждой. Трудно выглядеть таинственным в футболке и шортах, однако это становится намного легче с длинным пальто, жилетом и брюками. Помните также, что многие хищники, выживающие в дикой местности, используют камуфляж. Это простое правило относится и к Сородичам старшего возраста. Многие из них вынуждены приспособливаться к постоянно изменяющемуся миру, а потому их методы маскировки могут периодически давать отрицательный результат.

Кроме того, после долгого срока службы на той или иной официальной должности эти создания могут накопить немало врагов. А потому, если вы отыгрываете роль старейшины, помните, что ношение регалий давно ушедших времён делает вашего персонажа живой мишенью. Если старейшина может купить несколько секунд замешательства среди врагов просто благодаря попытке “одеться моложе”, то он вполне может выиграть социальное столкновение. Используя предвзятость противников против них самих, вампир может в очередной раз утвердить своё господство и укрепить преимущества перед врагами.

Это не означает, что игроки не могут наслаждаться подбором необычных костюмов хотя бы время от времени, особенно когда персонажи оказываются в частных убежищах, далёких от надоедливых смертных глаз. Если Элизиум располагается в нескольких кварталах от ближайшего дома смертных, то современная мода вполне может уступить место привычкам и предпочтениям древних Сородичей. Одно лишь то обстоятельство, что смертный мир требует от них определённых уступок, не означает, что Сородичи откажутся от попыток найти своё выражение в старинных стилях, которые они когда-то любили. А потому, если на игре возникает сцена, в ходе которой протагонисты вполне могут облачиться в архаичные одеяния, пусть будет так.

Голос

Многие Проклятые представляют собой живые реликты древних времён – однако как изобразить существо непостижимого возраста, не прибегнув к скучным кинематографическим клише? Существует несколько чрезвычайно простых уловок, способных передать окружающим впечатление от невообразимого количества лет,

прожитых персонажем. Например, игрок может говорить медленно и точно, не учитывая коллоквиализмов и современного сленга. В то время как это может сделать речь персонажа несколько рафинированной, она может быть уравновешена отказом от использования каждой возможности вступить разговор.

Кроме того, важно отметить, что хотя акценты и могут передать информацию о происхождении Проклятого, многие вампиры прожили добрую половину дюжины человеческих жизней, а кое-кто – даже дольше. Даже обычный человек, переехавший в другую страну, может затем возвратиться домой с заметным изменением акцента. Теперь вообразите человека, прожившего в нескольких различных местах за период в несколько десятилетий. Вампиры могут настолько отдалиться от своей родины, что прежние речевые модели могут стереться в процессе постоянного получения и потери различных акцентов и диалектизмов. Это позволяет игрокам изображать старейшин, проводивших свои дни в разных странах и разных эпохах, не чувствуя за собой обязанности полностью и последовательно воспроизводить различные акценты своего персонажа. Другой вариант предполагает простое вкрапление нескольких слов на родном языке персонажа посреди диалога. Иногда определённые идеи можно выразить на другом языке лишь в том случае, если игрок сам сначала выучил этот язык. А потому вместо того, чтобы изображать акцент на протяжении всей хроники, игрок может просто заучить несколько фраз на выбор и использовать их только время от времени – особенно в моменты большого напряжения.

Язык тела

Передача образных сообщений не сводится к одним лишь моделям речи и использованию подходящих костюмов. То, как человек двигается и что он делает, также может оказать сильное влияние на общее впечатление, которое производит протагонист. Помните, что вампиры больше не принадлежат к роду людскому, и иногда это утверждение сохраняет справедливость даже на внешнем уровне. За исключением базовых сенсорных особенностей и мускульного/скелетного использования конечностей, они больше не обладают подлинными биологическими функциями и вместо этого воплощают собой подобие жизни, созданное мистическим образом. Неудивительно, что некоторые из их случайных движений могут казаться совершенно нечеловеческими.

Игроки, старающиеся передать образ протагониста посредством его движений, могут многое почерпнуть у животных – или, если говорить более практическим языком, на телевизионных программах о дикой природе. Простые люди двигаются и действуют совершенно иначе, нежели звери. Нам свойственны менее точные и подчас даже ненужные движения, в то время как животные редко двигаются, если только не обязаны это сделать. Даже во время игры животные часто осваивают навыки выживания, необходимые для сохранения своей жизни в дальнейшем. Аналогичным образом, Проклятые во многом лишены случайных движений. Если только они не пытаются *сознательно* воспроизвести такие движения для того, чтобы погрузить свою жертву в непринуждённое состояние, они не дышат, не мигают и не выполняют множество автоматических функций, которые живые люди выполняют всё время.

Аналогично, животные, отличающиеся социальным характером, часто пытаются обеспечить своё положение среди товарищей по стае при помощи языка тела и жестов, упрочняя свой статус и подчиняя более слабых. Вампиры могут использовать жесты практически с той же целью. А потому говорите с окружающими снисходительно, подчёркивая свой авторитет. Посмотрите на тех, кто пытается бросить вам вызов, немигающим взглядом. Держите спину прямо, вздёргивайте подбородок и держите руки близко к телу, не закрывая его. Не отказывайтесь от жестов полностью, поскольку это предполагает слабость или робость, однако и не кидайтесь в другую крайность, поскольку это выглядит нахальным и привлекает внимание. Не тратьте энергию впустую на совершение движений, которые вам не требуются, если только это не часть камуфляжа. А когда вы действительно перемещаетесь, делайте это плавно и точно. Главное, что вы

должны помнить: вампиры действуют незаметно. Большинство из них учатся маскировать свой характер, но некоторые элементы их сущности нет-нет, да и проскальзывают сквозь фасад показной человечности. Это не означает, что вы обязательно должны обладать навыками балета или чёрным поясом по каратэ, чтобы правильно изобразить изящного хищника, однако есть несколько вещей, которые вы можете сделать просто затем, чтобы показать нечеловеческие атрибуты вампира, даже не зная, как вообще может двигаться человеческое тело.

Кроме того, используя некоторые Дисциплины протагониста и другие сверхъестественные способности, используйте тело для того, чтобы подчеркнуть характер действия той или иной силы. Не нужно сводить применение Дисциплин к простому объявлению того обстоятельства, что вы вкладываете очко Витэ с тем, чтобы излечить персонажа. Отыграйте это движениями тела. Изогните конечность, которую вы пытаетесь излечить. Закройте глаза и изобразите гримасу боли, как если бы Витэ заструилось по руке вашего персонажа и начало противоестественно спланивать воедино кожу и мышцы. Хотя вы никогда не должны нарушать Единственные Неизменные Правила – не нужно бегать вокруг, чтобы моделировать Стремительность, или ломать себе спину для поднятия массивных объектов с целью изображения Мощи, – несколько дополнительных действий вполне могут придать вашему отыгрышу динамизма и интенсивности.

Косметика

Выдвижение ключевых качеств своего персонажа на первый план посредством использования косметики и других имиджевых продуктов можно назвать одним из самых проверенных способов оживления хроники. В конце концов, обычно косметика резервируется для особых случаев или формальных ситуаций. Это ещё один тонкий способ сделать свои ролевые сессии уникальными в глазах игроков.

В целом есть два общих взгляда на применение косметики. По одну сторону находятся те, кто готов полностью выложиться ради создания правдоподобного образа и умело применяет любые порошки и крема, которые могут придать их коже бледный оттенок. Такие игроки из всех сил стараются создать образ изнемождённого порождения ночи. По другую сторону – те игроки, которые не видят особой необходимости в применении какой-либо косметики и не считают себя обязанными это делать, поскольку игра для них – не более чем забава.

Обеим позициям соответствуют свои аргументы. В конце концов, вампиры – существа, мастерски овладевшие искусством имитировать простых людей. Некоторые вампиры и даже их слуги преднамеренно делают всё для того, чтобы казаться простыми смертными, будь это применение своего Витэ или более сложное использование Дисциплин. Если игрок не видит потребности в косметике, он может подыскать удобное объяснение тому факту, что его персонаж далеко не так бледен, как другие члены ночного сообщества. С другой стороны, в **Реквиеме** главную роль играют чудовища, проводящие долгие годы в тени человеческого коллектива. Независимо от того, сколь успешно они могут замаскировать себя, они всё ещё остаются чудовищами. Некоторые из этих обитателей ночи до удаляются от своей человечности, и их потусторонний характер виден даже в ночном полумраке. Наконец, иногда нужно честно признать, что простого прикрепления карты с описанием внешности персонажа к груди игрока оказывается недостаточно, чтобы передать впечатление, которое производит такой персонаж.

А потому вы как Рассказчик вполне можете поднять вопрос о косметике ещё до начала истории. Если для вас важно, как будет выглядеть ваша хроника, то возможно, вам с игроками следует выработать общий взгляд на вопрос использования косметики. Если вы позволите использование косметики на игре, то имеет смысл установить основные правила касательно того, как много или как мало косметики можно наносить на лицо. Если же вас и ваших игроков ничуть не смущает, что половина протагонистов бродит

бледная как могила, а вторая пышет жизнью, позвольте каждому игроку решать этот вопрос самому.

Всякий раз, когда вы решаете использовать косметику на игре, старайтесь удостовериться, что у вас хватит времени на саму игру. Нет ничего хуже, чем пытаться передать игрокам настроение, необходимое для начала сессии, в то время как половина игроков всё ещё стоит перед зеркалом, нанося последние штрихи. Тщательно продуманный способ гримирования персонажа должен занимать до 30 минут. Если вы пришли на игру для участие в драматической истории, то будьте так любезны к окружающим игрокам – не откладывайте начало игры только ради того, чтобы использовать немного пудры.

В качестве общего совета по использованию косметики на игре можно дать рекомендацию начинать с более лёгких цветов и затем уже акцентировать внимание на более тёмных наряду со штриховкой. Не стесняйтесь спрашивать совета окружающих игроков и не бойтесь попросить их о помощи в нанесении косметики, если это трудно сделать самостоятельно. Всё это делается для общего удовольствия.

Если вы собираетесь украсить всё тело, то обратите внимание в первую очередь на те области кожи, которые будут видны окружающим большую часть времени. Долгие часы, проведённые над созданием бледного вампирического лица, могут и не оправдать себя, если ваша шея, руки и ладони сохраняют нормальный тон кожи. Если же вы применяете порошок для удержания грима на нужном месте, скорее всего, у вас не возникнет проблем со стёршимися элементами грима на протяжении игры. Тем не менее, если вы не испытываете особого желания покрывать косметикой сразу все части тела, приспособьте для этих целей свою одежду. Добавьте пару перчаток, чтобы скрыть руки тёплых тонов, и наденьте рубашку с высоким воротником, чтобы прикрыть загорелую шею.

Акриловая краска считается одной из самых удобных в использовании. Она дешёва и эффективна – и если только у вас нет на неё аллергии, то смывается она простым применением мыла и воды. Важно не наносить эту краску слишком густо, поскольку кожа не способна дышать сквозь тяжёлый слой краски. Для того, чтобы избежать появления трещин на макияже, используйте небольшое количество увлажняющего крема одновременно с краской. Наконец, всегда читайте этикетки, чтобы удостовериться, подойдёт ли это непосредственно к *вашей* коже. Жирная косметика может использоваться для того, чтобы придать белизны румяной коже, а кроме того, она никогда не стоит дорого. Тем не менее, для того, чтобы избежать смазывания и стирания, активно используйте порошок. Наконец, руководствуйтесь здравым смыслом. Никто из игроков не захочет оказаться в игровом мире, населённом кровожадными мимами.

Для того, чтобы придать своей внешности эффект измождения, можете применить чёрную или тёмно-серую косметику, нанеся её вокруг глаз (что заставляет их выглядеть более глубокими), акцентируя её небольшим количеством светлой краски выпуклых областях лица. С другой стороны, в качестве альтернативного варианта вы можете избежать применения стереотипного чёрного цвета и придать тону кожи более тёмный (а возможно – даже тёмно-красный) оттенок. Ещё раз следует повторить, что мягкие и едва заметные эффекты часто дают наибольший эффект.

Для изображения шрамов применяются несколько методов. Дешёвый, но эффективный заключается в применении белого клея или резины, прилепленной к коже, которую затем можно окрасить должным образом с помощью обычной косметики. Театральные магазины и магазины костюмов иногда продают жидкий латекс, которому также вполне можно придать форму ужасных ран. Этот материал может использоваться в большем количестве и для создания эффектов ожога, однако если использовать его слишком много, скорее всего, его хватит всего на одну ночь. Иногда персонажу нужно выглядеть просто слегка потрёпанным – в таких случаях обратитесь в магазины хэллоуинской тематики, которые часто продают комплекты косметики, предназначенные

для изображения ушибов. Такие комплекты поставляются с обширной палитрой цветов, включая зелёный, жёлтый, синий, фиолетовый и красный оттенки. Если приобретение этих комплектов выходит за рамки средств, которые вы рассчитывали потратить на игру, помните, что хорошей альтернативой может стать женская косметика. Тёмные помады, пудра для придания румянца и карандаши для глаз можно использовать для создания убедительных “последствий” избиения. Поэкспериментируйте и найдите тот метод, который лучше других подойдёт к вашему видению персонажа.

Как бы то ни было, всякий раз, когда ваша сессия проходит в местах, в которых неизбежно будут попадаться посторонние наблюдатели, не задействованные в игре, старайтесь свести использование грима к минимуму – или даже к нулю. Отказ от косметики защитит вашу сессию от вторжения со стороны любопытных зевак, которые никоим образом не связаны с вашей хроникой.

Клыки

Кроме того, существует несколько проверенных временем способов изображения клыков в игре. Прежде всего подумайте о доступности этих методов. Само собой, современная стоматология может провести изумительную работу по созданию поддельных клыков, адаптированных непосредственно к вашим зубам, однако такие клыки могут оказаться достаточно дорогими. Большинство игроков обращаются в магазины костюмов, которые могут обеспечить намного более дешёвые аксессуары. С другой стороны, цена за подобную альтернативу выражается в том, что они могут выпасть после первого же вечера беседы с окружающими игроками. И хотя некоторые клыки вполне допускают прямое прикрепление к зубам, а потому могут быть вставлены и извлечены без особых проблем, многие требуют от игрока использования пластыря и ношения в течение определённого времени после установки. Наконец, стоит отметить, что большинство поддельных клыков сделаны совершенно белыми, а потому, если только вы не отличаетесь идеально белыми зубами, они будут казаться неуместными в вашем рту.

Учитывая тот факт, что в сердце игры с живыми актёрами лежит социальное взаимодействие, стоит задуматься, как ношение таких клыков повлияет на ваши способности к ведению диалогов. Хотя некоторые клыки и не мешают процессу речи, многие придают игроку шепелявости или даже стимулируют выработку слюны. Игрокам следует удостовериться, что клыки действительно им подходят – и желательно до того, как начнётся игра. В конце концов, клыки Проклятых чаще всего обладают выдвигающимся характером, а потому Сородичи могут проводить вполне красноречивые беседы, не спотыкаясь о собственные зубы. Если только вы не играете роль омерзительного Носферату, клыки которого постоянно торчат изо рта, или другого Сородича, обладающего физическими изъянами, считайте, что клыки требуются вам лишь в тех случаях, когда вампир пытается отпугнуть врага или вцепиться в добычу. В сущности, если вы позаботились о костюме, то клыки вполне могут оставаться у вас в кармане до тех пор, пока не пригодятся для отыгрыша определённой сцены. И хотя клыки действительно могут помочь вам изобразить ужасного Носферату, обладание слишком явными, выпирающими зубами порой могут произвести скорее комический, чем пугающий эффект.

А что происходит, когда оказывается, что на игре лишь один или два участника ходят с клыками. Как насчёт остальных? Стоит ли ограничить ношение клыков ради внесения определённой логики в изображение образов или достаточно просто позволить игрокам наряжаться так, как им нравится? В целом, нет ничего плохого в том, чтобы ни один игрок вообще не использовал клыки. Как уже было сказано ранее, большинство Сородичей обнажают клыки далеко не всегда. Рассмотрите все вышеописанные варианты и обсудите их со своими игроками, чтобы посмотреть, как они отреагируют на эту проблему. Некоторым клыки нравятся по той же самой причине, по которой им нравится и бледная кожа. Даже при том, что Сородичи могут отказаться от клыков и придать коже

румянец при помощи Витэ, таким игрокам целая комната игроков с торчащими клыками кажется более точной метафорой “вампирского общества”, чем группа людей с нормальным оттенком кожи и отсутствием клыков. Другие идут в противоположном направлении, заявляя, что клыки больше мешают, чем помогают отыгрышу. Как Рассказчик вы имеете право вынести решающий вердикт. В конце концов, если вы убеждены, что клыки на сессии не нужны, ваша прерогатива – попросить игроков воздержаться от их использования в вашей хронике.

В качестве отступления стоит отметить, что наряду с клыками некоторые игроки стараются подыскать себе и бутафорские когти, которые тоже могут стать прекрасным дополнением к образу, если сами игроки готовы терпеть некоторые неудобства. Так, Носферату может использовать перчатки с продолговатыми пальцами, которые могут создать впечатление невероятно длинных и устрашающих когтей, а свирепого Гангрела можно снабдить рядом крючковатых когтей из набора для Хэллоуина. Согнутые гвозди и накладные ногти вполне можно заострить при помощи бритвы и затем прикрепить к пальцам с помощью пластыря. При добавлении определённой косметики и краски для ногтей гвозди будут удивительным образом гармонировать с остальной частью руки. Стоит отметить, что эти гвозди никогда не должны быть по-настоящему острые. Миру известно слишком уж много способов, которыми может произойти несчастный случай. Как и с использованием клыков, вы как Рассказчик должны сами определить, следует ли допускать такие реквизиты в игре или нет.

Другая (и немного более безопасная) альтернатива заключается в использовании резиновых или пластмассовых “рук”, доступных во многих магазинах костюмов и принадлежащих ко множеству разных стилей (от гниющих лап монстров до когтей диких животных). Тем не менее, учтите, что нижняя сторона этих перчаток делает практически невозможным совершение ювелирных действий – что, впрочем, иногда помогает смоделировать трудность использования когтей в повседневной жизни, – а кроме того, в глазах некоторых игроков они могут выглядеть слишком уж карикатурными или заметными.

Кровь

Поскольку Витэ играет главную скрипку в жизни Сородичей, поддельная кровь рано или поздно прольётся на играх по **Реквиему**. Искусство создания лучшей поддельной крови во многом походит на искусство создания идеального омлета – всякий, кто им занимается, убеждён, что именно ему известен лучший метод приготовления. На этом виде реквизита специализируется далеко не один веб-сайт, на котором предлагаются самые разные рецепты реалистичной крови, включая те, которые используются на реальных съёмках. Многие из таких рецептов сложны, однако отличаются действительно правдоподобным характером. Нужно отметить, однако, что большинство из них *не съедобны*. О да, мы считаем необходимым вновь и вновь повторить, что ни один игрок никогда не должен потреблять бутафорскую кровь, если только он не знает наверняка, какие компоненты использовались для её создания. Даже в случае с проверенными и съедобными рецептами у некоторых игроков возникают проблемы из-за аллергии на компоненты, о которых не знали создатели этой крови. Не забывайте, что безопасность игроков должна быть единственным неизменным правилом вашей игры.

Кроме того, следите за тем, чтобы кровь не слишком обильно проливали на окружающие поверхности. Мебель, ковры, костюмы и реквизиты легко впитывают в себя тёмные пятна и большинство других рецептов создания крови, что делает чрезвычайно трудной (если даже не невозможной) задачу по устранению следов. Наконец, не забывайте, что посторонние могут и не заметить игрового характера вашей деятельности, отреагировав соответственно. Таким образом, Рассказчику должны позаботиться, чтобы использование реалистичной крови ограничивалось только самыми необходимыми

случаями и происходило вдали от случайных свидетелей. И тем более её не следует проливать в общественных местах.

Запомнив все эти предосторожности и запреты, можете обратиться к проверенной формуле создания реалистичной, съедобной и нетоксичной крови, которая подходит практически во всех случаях. Возьмите одну часть тёмного кукурузного сиропа, одну часть шоколадного сиропа, красную пищевую краску и добавьте несколько капель зелёной пищевой краски (никогда не используйте больше шести капель зелёной краски, если только не готовите целый галлон крови). Поскольку главным образом такая “кровь” представляет собой просто жидкий сахар и шоколад, игроки могут испытать самое подлинное наслаждение, хотя, скорее всего, они и не станут употреблять её при первом удобном случае. Тем не менее, помните, что такая кровь может окрашивать вещи, на которые попадает.

Кроме того, в некоторых случаях вы можете увеличить хоррорную атмосферу игры, позволив протагонистам “восстанавливать силы” за счёт потреблённой крови. Это означает, что при определённых обстоятельствах вы можете раздать игрокам бокалы с красным вином (к примеру, на вечеринке Инвиктус или во время ритуала Колдовского круга, члены которого передают друг другу чашу с жизненными соками жертвы). Поддельная кровь в таких ситуациях не подходит, а потому Рассказчики могут предложить игрокам различные варианты напитков красного цвета (кола, спортивные напитки, овощные соки и даже обогащённая вода вполне могут обладать красным оттенком). Если подходящие цветные напитки найти не удаётся (или если некоторые игроки предпочитают пить другие напитки), вы можете раздать красные стаканы или бутылки, которые придают жидкости более “кровавый” оттенок или, по крайней мере, отвлекают от мысли о том, что на самом деле игрок пьёт жидкость, совсем не напоминающую Витэ.

Реквизит

Существует далеко не один вид реквизита, который может способствовать формированию правильной атмосферы на сессии **Mind's Eye Theatre**. Большинство таких реквизитов описаны в других книгах, однако вы можете нуждаться в специфических предметах для проведения хроники по сеттингу **Реквиюм**. Хотя определённые предметы вполне можно заменить карточками и простым воображением, чем больше Рассказчик способен сделать для придания реалистичности своей игре, тем большего погружения в игру вы можете от участников. Кроме того, для игроков реквизит может стать прекрасным инструментом для более глубокого выражения своего характера *без* использования игромеханических описаний. Каким бы способом вы ни использовали реквизиты, они могут оживить вашу историю и действительно сделать её незабываемым опытом для всех присутствующих.

Опять же, неоценимым подспорьем в поиске реквизита могут стать благотворительные магазины и бесплатные рынки. Даже украшения для костюмов (или, напротив, ненужные в обычной жизни детали) можно найти в таких местах за относительно низкую цену. Магазины старинных вещей также могут предоставить потенциальному игроку предметы, которые способны помочь ему выдвинуть на первый план характер своего персонажа, хотя в этом случае цены несколько возрастают. Альтернативой может служить сканирование Интернет-магазинов и форумов по обмену предметами. Специфические товары всегда можно найти через Интернет, хотя в этом случае цены варьируются чрезвычайно сильно.

Используйте реквизиты только в тех случаях, когда они несут в себе действительно важный смысл. Избегайте клише и низкокачественных товаров при малейшей возможности. Хэллоуиновские костюмы и пластмассовые реквизиты для вечеринок следует избегать практически во всех случаях. Если вам не удаётся найти необходимый предмет, просто используйте карточки с описаниями или изображениями предметов. Как

Рассказчик вы не должны стесняться подчёркивать определённые стандарты по использованию реквизитов.

Когда вы ищете реквизит для игры по **Реквиему**, вам следует иметь в виду тему, положенную в основу всей хроники. Вампиры – существа застывшей страсти. Обращение оставляет их неизменными и холодными, заставляя смотреть, как мир медленно проплывает мимо них, поскольку никто из них не способен пустить в нём корни. Они вычеркнуты из естественного ритма жизни. А потому настенные или карманные часы в старом стиле могут стать превосходным примером реквизита, символизирующего важность времени, которое ускользает из рук персонажей. Старые фотографии и картины – застывшие мгновения жизни, которым никогда больше не суждено измениться – во многом подобны самим персонажам. Свечи часто источают тёплый свет, позволяющий отбросить темноту в углы помещений, однако они также служат источниками огня, который способен навредить вампирам – подобно самому обществу Проклятых. Использование даже самых простых реквизитов может придать глубины тематике ваших историй. Продумайте символику, присущую вашей истории, а затем выберите те объекты, которые лучше всего отразят её смысл.

Проработка и использование антагонистов

Создавая антагонистов для хроники **Реквиема**, держите в уме несколько ключевых принципов. Их вы найдёте в этом разделе. Важно знать, *почему* мы рекомендуем те или иные методы и *как* именно ими пользоваться. Не забывайте также, что вы должны будете внести в них некоторые корректировки, основанные на вашем стиле игры, теме хроники и других игровых факторах. Если вашим игрокам нравятся экшен-ориентированные истории, а тема хроники - “Насилие образует порочный круг”, то едва ли вам понравится антагонист, никогда не покидающий своего эдвардианского особняка и предпочитающий бороться с врагами, обнуляя их банковские счета.

Самое время назвать эти принципы:

• Приспосабливайте антагонистов к хронике

Антагонисты должны быть ключевой частью историй, в которых они появляются. Они должны помогать вам в повествовании, а не затруднять его. Так, в истории с заговором антагонистом наверняка будет кто-нибудь из заговорщиков. Хроника, основанная на возрастных различиях между двумя группами Сородичей должна иметь в качестве антагониста вампира, который особенно стар (или молод) по сравнению с персонажами игроков. Антагонист служит двигателем конфликта в истории, а конфликт - это то, что её оживляет. Несоответствие антагониста с типом истории только ослабит важность того и другого.

Меняйте поведение антагонистов

Только глупец будет прибегать к одним и тем же методам раз за разом, особенно если они не помогали ему и раньше. Позвольте вашим антагонистам учиться на своих ошибках. Если игроки с лёгкостью победили соперника в открытой схватке, то в следующий раз он будет ждать их уже в засаде. Пусть враги нанимают себе помощников, пусть они расставляют приманки в надежде заманить игроков - а если те клюнут, то пусть враги нанесут ответный удар. Эта тактика не обязательно должна ограничиваться физическими столкновениями. Нападением может служить и политический манёвр, который антагонист применяет для свержения Князя или Примогена (задача игроков будет в том, чтобы помешать ему). Роль засады может сыграть ситуация на политической арене в тот момент, когда антагонист получает больше голосов, чем могли ожидать персонажи, и побеждает в выборах.

Вампиры редки

Хотя Сородичи существуют в достаточном количестве, чтобы сформировать отдельное общество и даже разбить его на отдельные фракции, не каждый антагонист в хронике должен быть вампиром. Создание потомка требует осознанного желания

превратить смертного в одного из Сородичей, а потому большинство Сиров Обращает лишь тех смертных, которым есть что предложить миру Проклятых. Хотя основные противники в игре, скорее всего, будут вампирами, едва ли кто-нибудь из них будет обыкновенным грабителем с пушкой в руке. Сомнительно, что "статисты" в вашей истории будут происходить из числа вампиров - редкий Сородич обладает таким значением Воли, что может окружить себя пушечным мясом в виде толпы потомков. Однако персонажи могут легко натолкнуться на гулей, охотников, смертных стражей порядка или случайных прохожих, оказавшихся не в то время и не в том месте, равно как и на других сверхъестественных существ, с которыми Проклятые делят ночь. Чем загадочнее и реже остаются вампиры, тем отчётливее игроки будут понимать, что их персонажи стали членами уникальной культуры. В мире игры не должно существовать "просто очередных" вампиров.

Ценность не-жизни

Антагонисты стремятся улучшить свою судьбу в мире Проклятых. Это и есть та причина, по которой они становятся антагонистами. Их стремления вступают в противоречие с желаниями героев. Учитывая такое положение дел, важно понимать, что не каждый конфликт с антагонистом должен закончиться чьей-либо смертью. Вампиры почти всегда хотят увидеть следующую ночь – ведь потенциально перед ними лежит целая вечность. Аналогично, слуги антагониста не обязательно должны жертвовать жизнями и не-жизнями ради хозяина. Даже самый преданный гуль, готовый умереть за своего повелителя, знает разницу между бессмысленной смертью и спасительной жертвой. Атакующие могут сделать тактическое отступление. Политические враги могут на некоторое время исчезнуть с городской арены, чтобы втайне накопить больше влияния и вернуться в качестве уже новой угрозы стремлениям персонажей. Даже телохранители, из поколения в поколение служившие антагонисту, едва ли получают достаточную плату, чтобы охотно подставляться под пули ради жестокого или деспотичного хозяина.

Делайте подсчёты

Назначая характеристики антагонистов, принимайте во внимание способности главных героев. Антагонист не обязательно должен быть слаб, когда он впервые вступает в конфликт с героями, но при этом он и не должен быть непробиваемым колоссом. Он вполне может превышать способности персонажей (опасный противник делает игру интереснее), однако он должен иметь и уязвимые точки. В своей сфере деятельности он может быть опытнее, чем двое, а то и трое игровых персонажей, однако когда в дело вступает целая котерия, шансы могут сравняться или даже перевесить в пользу игроков. Такова польза командной работы - что, впрочем, не запрещает вам регулярно подбрасывать игрокам поводы для взаимного недоверия, чтобы обострить конфликт с антагонистом.

Остерегайтесь контрастных антагонистов

Такие антагонисты могут служить нескольким целям: одни из них хороши, а другие - нет. Что касается неудачного использования контрастных антагонистов, то они или появляются в последнюю минуту, чтобы дать начало конфликту, который до этого просто отсутствовал (и чтобы игроки не заскучали), или они пытаются сбить персонажей с толку только затем, чтобы Рассказчик мог с ликованием крикнуть: *"Ага! Это была уловка!"*. Однако контрастные персонажи могут и вписаться в историю, если их непривычный статус способствует напряжению или оживляет общую атмосферу своим контрастом с некоторыми аспектами хроники. Допустим, антагонист послан главным врагом персонажей, чтобы запутать их. Враг хорошо знает персонажей и бьёт по их наиболее уязвимым точкам. Сначала контрастный персонаж кажется неуместным в истории, однако некоторые существенные особенности помогает ему вписаться в общую атмосферу. Аполитичный персонаж может казаться не лучшим выбором для политической хроники, однако его поражение от рук более подходящих истории персонажей способствуют

закреплению темы, повествующей о том, что политика правит всем, и те, кто выходят за её пределы, будут повержены.

Примеры антагонистов

Ниже приведены примеры неигровых персонажей, которых вы можете при желании использовать в своей хронике - в качестве антагонистов или моделей для создания собственных персонажей. Как и в случае с антагонистами из **Mind's Eye Theatre**, небоевые персонажи играют роли "статистов" или второстепенных противников. Они могут служить и контактами персонажей, их информаторами или жертвами. Им дано общее описание, советы по использованию в качестве отдельных персонажей, а также приведён основной перечень их способностей. Боевые персонажи служат противниками, которые, как видно уже из названия, могут представлять угрозу для протагонистов. Они могут использовать всевозможные виды физических атак. В дополнение к базовому описанию и советам по отыгрышу эти разделы содержат более развёрнутый обзор их способностей. Обратите внимание, что боевые персонажи не обязательно должны использоваться исключительно в схватке - столкновение может закончиться и взаимным согласием, а боевой контакт между персонажами может решиться не только пальбой или рукопашными схватками, но и как-либо иначе.

Приведённые здесь антагонисты служат дополнением соответствующего раздела **Mind's Eye Theatre**. Они дают общее представление о врагах, которые могут встретиться персонажам в течение хроники. Однако не забывайте, что ключевые конфликты между персонажами должны решаться драматическими средствами. Антагонисты, приведённые в этом разделе и в **Mind's Eye Theatre**, не должны становиться центральными противниками в игре или даже её ключевые фигурами. Они представляют собой лишь архетипы, которые можно будет использовать в тех ситуациях, когда нужно ввести в игру противника для короткой сцены. Опытные Рассказчики придумывают центральных антагонистов задолго до начала игры, тщательно подбирая их для истории, которую они хотят рассказать.

Животные

Ниже приведены примеры редких животных, как правило, обитающих в городской или сельской среде. Обратите внимание, что, в отличие от человеческих персонажей, животные определяют Защиту по самому высокому значению их Ловкости или Сообразительности.

Специализации перечислены в скобках рядом с соответствующими Навыками. Всякий раз, когда животное выполняет действие, на котором оно имеет Специализацию, добавьте одно очко к проверке. Для удобства Рассказчика атаки животных описаны с учётом полного резерва, включая модификаторы за естественное оружие.

Адская гончая

Описание: Адскими гончими становятся обыкновенные собаки, которые получили сверхъестественные способности в течение своей жизни. Как правило, это происходит из-за попадания Витэ в их организм (и последующего превращения животного в гуля), однако магия Проклятых иногда способна сама по себе превратить обычных животных в этих жутких чудовищ. Адские гончие несравнимо злее своих природных аналогов, и повинуются они только своим хозяевам. Фанатичная преданность свойственна им даже больше, чем большинству обычных собак.

Приведённые здесь значения основаны на характеристиках крупного сторожевого пса (80-100 фунтов), превращённого в адскую гончую.

Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 4, Решительность 4, Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3, Внушительность 4, Манипулирование 1, Самообладание 3

Навыки: Атлетика (бег) 4, Рукопашный бой 3, Запугивание 3, Скрытность 1, Выживание (взятие следа) 3

Воля: 7

Инициатива: 6

Защита: 4

Скорость: 14 (фактор вида 7)

Размер: 4

Дисциплины: Мощь 2

Витэ/Витэ за раунд: 2/1 (здесь указано только Витэ, использующееся для активации Дисциплин, а не количество крови в теле адской гончей)

Оружие/атака:

Тип	Урон	Резерв
Укус	2(Л)	9
Здоровье: 7		

Гомункул

Описание: Гомункулами называют магически призванных существ, которые служат языческим чародеям или другим видам заклинателей. Внешность этих созданий может сильно варьироваться. В ряде случаев гомункулы выглядят как маленькие, бесподобные копии своих хозяев. В других они напоминают домашних питомцев с выдающимся интеллектом и фанатичной преданностью. Иногда они принимают и довольно уродливые формы - например, лишённые тела руки, самостоятельно выполняющие работу своих повелителей, или маленькие жуткие щупальца, избегающие попадания света, или даже совсем не поддающиеся описанию твари.

Гомункулы могут выполнять простые приказы и даже говорить со своими хозяевами на ограниченной основе. Однако они не способны на хоть сколько-нибудь содержательное общение с другими разумными существами.

Следующие характеристики типичны для гомункула небольшого размера - вероятно, 10 фунтов весом или около того. Рассказчики должны сами придумать, как именно выглядит тот или иной гомункул. В случае с "фамильярами" Рассказчики могут использовать модели, приведённые в **Mind's Eye Theatre**, вместо того чтобы придумывать описание самостоятельно.

Гомункулы, не похожие на животных, не предназначены тяжёлой работы. Они получают штраф -1 к Здоровью.

Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 2, Решительность 1, Сила 1, Ловкость 5, Выносливость 3, Внушительность 2, Манипулирование 1, Самообладание 2

Навыки: Атлетика 2, Ремесло 1, Расследование 3, Скрытность 3

Воля: 3

Инициатива: 7

Защита: 5

Скорость: 10 (фактор вида 2)

Размер: 2

Оружие/атака:

Тип	Урон	Резерв
Укус или когти	2(Л)	2
Сдавливание или удушение	2(Т)	2
Здоровье: 4		

Горгулья

Описание: Горгульи - крупные человекоподобные существа, по виду напоминающие одноимённые элементы архитектуры. Они обладают минимальным интеллектом и главным образом предназначены для служения своим хозяевам или магам.

В сущности, некоторые из них действительно представляют собой элементы архитектуры, гнездящиеся на крышах убежищ своих повелителей и спускающиеся вниз только по их зову или в том случае, если они видят что-нибудь важное для их хозяев. Горгульи безжизненны - это просто машины, собранные из камня или другого материала; они крепко сбиты, массивны и обладают скалистыми чертами и каменной кожей.

Горгулья может иметь любой вес в пределах 250-1000 фунтов. Ниже описан пример горгульи человеческого размера весом около 450 фунтов.

Не будучи живым существом, горгулья иммунна к потере сознания, кровотечению, болезням и штрафам, которые накладывает на персонажа урон.

Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 3, Решительность 2, Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 5, Внушительность 3, Манипулирование 1, Самообладание 2

Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Запугивание 3, Оккультизм 1, Скрытность 1, Холодное оружие 1

Преимущества: Чувство опасности

Воля: 4

Инициатива: 4

Защита: 3

Скорость: 10 (фактор вида 3)

Размер: 5

Оружие/атака:

Тип

Урон

Резерв

Толчок

2(T*)

10

*Особенность: Нокдаун (см.стр. 168 **Mind's Eye Theatre**)

Также некоторые горгульи могут использовать оружие, соответствующее их дизайну или желаниям их хозяев.

Здоровье: 10

Небоевые персонажи

Ниже приведены примеры небоевых персонажей, с которыми можно столкнуться в типичной истории.

Кровавая кукла

Реплика: *“Почему вы завете меня только тогда, когда я вам нужна? Ожидание сводит меня с ума. Я не могу без вас. Слышите меня? Я не могу без вас!”*

Биография: Некоторые люди знают о существовании вампиров, не понимая их сущности. Кое-кто из них даже готов пожертвовать своей кровью ради запретных ощущений или искреннего удовольствия от Поцелуя. Такие люди, шаг за шагом приближающиеся к миру Проклятых, известны как “кровавые куклы”. Они не знают, какая опасность грозит им каждую ночь. Оказавшись так близко к обществу настоящих вампиров, они начинают представлять значительную угрозу для Маскарада, и лишь слово Князя отделяет их от смерти.

Описание: Кровавые куклы могут иметь любую внешность, хотя большинство из них происходит из субкультур, традиционно ассоциирующихся с вампиризмом: готов, панков, металлистов и т.д. Многие среди них старательно гримируются, чтобы подчеркнуть смертельную бледность, которая возникает от нехватки крови.

Советы Рассказчику: Невзирая на то, что кровавые куклы служат отличным источником питания для вампиров, которые по каким-либо причинам не могут выйти на охоту, мало кто из Сородичей будет обзаводиться такими поклонниками без особой необходимости. Большинство вампиров стараются не сближаться с добычей, а кое-кто даже считает подобных смертных занудными и плаксивыми - и неудивительно, если учесть, на что смертные готовы пойти ради получения Поцелуя. Вдобавок, куклы нередко пытаются заявить о своих правах, потому что считают, что они как-то связаны со

"своими" вампирами, над чем Сородичи чаще всего откровенно насмеваются. Кроме того, вампир, слишком часто пользующийся одним сосудом, может действительно к нему привязаться и сделать его частью своего лучшего стада. А поскольку вампиры часто скрывают процесс кормления за притворными актами страсти, то время от времени они могут проговориться о чём-нибудь важном, и их секреты в конце концов окажутся не так хорошо спрятаны, как они полагали, даже если узнавший их тайну смертный и не знает, что его любовник в действительности - вампир.

Способности

Экспрессия (резерв 6) - Множество кровавых кукол происходят из числа творческих личностей или просто знакомы с искусством, близким миру Сородичей.

Оккультизм (резерв 4) - Некоторые из кровавых кукол увлекаются "чёрной магией", языческими верованиями или другими источниками сверхъестественных знаний, как правило, ложными, но порой - достаточно правдоподобными.

Социализация (резерв 5) - Кровавые куклы чаще всего хорошо начитаны, эрудированны или хорошо знакомы с определённой сферой знаний, которая делает их интересными собеседниками. Немало субкультур, которым они зачастую принадлежат, связаны с запутанными социальными структурами и системами, зачастую не отстающим от иерархии Проклятых, что наделяет их достаточно хорошим пониманием социальных механизмов или, как минимум, принципов их работы.

Преданный раб (гуль)

Реплика: *"Всё что угодно, любовь моя... всё что угодно".*

Биография: Винкулум всегда вредит тому, кто ему поддается. Что касается гулей, то они практически никогда не имеют собственной воли, поскольку во всём полагаются на хозяев, которые могут дать им бесценное Витэ. Они не знают, что их любовь искусственна - а даже если и знают, то это не имеет для них никакого значения. Преданный раб подобен декоративной собачке, следующей любым прихотям своего повелителя. Он прилагает любые усилия, чтобы удовлетворить те странные, капризные, псевдосексуальные фантазии, которыми обернулась его жизнь. Впрочем, и у любви есть пределы. Преданный раб считается небоевым персонажем, поскольку даже при всей своей слепой любви он не будет жертвовать своей жизнью ради выполнения невозможных поручений, если вместо этого можно бежать и служить своему повелителю на расстоянии. *Ведь повелитель не хочет, чтобы он погиб. Он хочет, чтобы он оставался в живых. Он нуждается в нём...*

Описание: Рабом может стать представитель любой социальной группы, однако практически все они отличаются слабой волей (во всяком случае, недостаточно сильной, чтобы сопротивляться вампиру). Внешность раба больше, чем любой другой аспект его жизни, служит его задаче. Вампир с извращённым вкусом, желающий превратить гуля в простой источник питания, может найти его среди киднепперов. Утончённый Вентру, использующий своего раба в качестве дворецкого или ассистента, может одеть его в костюм, сшитый на заказ. Раб может иметь любую внешность, чем многие из них и пользуются.

Советы Рассказчику: Как и можно было ожидать, многие гули знают определённую часть секретов своих повелителей, в зависимости от их характера. На самом деле, немало Сородичей относятся к своим гулям с нежностью и даже любовью. А потому гули могут стать превосходными кротами (чаще всего невольно) или заложниками в руках других Проклятых.

Способности

Расследования (резерв 5) - Гули стараются следить за врагами своего повелителя и защищать его от вреда.

Социализация (резерв 5) - Те из Сородичей, кто открывает гулям своё истинное лицо, часто сталкиваются с желанием своих слуг узнать больше об обществе Проклятых и

тем фактом, что они действительно быстро проникают в суть отношений между Сородичами.

Посетитель Кормушки

Реплика: *“Не купишь мне выпить?”*

Биография: Посетителями Кормушки называются смертные, посещающие ночные клубы, бары и другие не столь роскошные, но популярные заведения, в которых можно скоротать время за выпивкой.

Описание: Люди такого сорта могут иметь различные описания в зависимости от местной культуры и тех заведений, которые они посещают. Они могут быть разного возраста, от подростков с фальшивыми пропусками до лысых старикашек и от гламурных модников до VIP-персон в галстуках.

Советы Рассказчику: Посетители Кормушки редко подходят для содержательного разговора или высокосветских бесед. Большинство из них приходят сюда, чтобы потусоваться или утопить в спиртном своё горе. Однако в барах можно наткнуться и на обширную социальную сеть и услышать немало интересного о ночной жизни, будь это контркультурная сходка или болтовня в виски-баре. Среди всевозможных сплетен порой попадаются и довольно ценные сведения или даже тайны, не говоря уже о том, что местные жители - настоящий буфет для проголодавшегося вампира.

Способности

Пьянка (резерв 5) - Завсегдатаи Кормушки знают, как веселиться, и большинство из них может всю ночь опрокидывать стакан за стаканом. Такие смертные часто участвуют в ночных авантюрах, зачастую - к несчастью тех, кто с ними связался (см. врезку “Пьянка” на стр. 85 *Mind’s Eye Theatre*).

Уличный проповедник

Реплика: *“Грядёт конь бледный, и на нём всадник, имя которому Смерть; и Ад следует за ним...”*

Биография: Некоторые из бездомных находят в религиозных текстах спасение от своей безрадостной участи. Впрочем, их понимание религии может быть достаточно далеко от традиционных догм, однако пока это остаётся оплотом их борьбы за человечество, мало кто из подобных пророков, выкрикивающих истины с пересечения улиц, будут заботиться о регулярности своей “паствы”. Многие из них видят перед собой лишь разложение, серу, огонь и проклятия, а потому в основном их речи направлены на предсказание скорой гибели мира. Другие проповедуют нео-гностицизм, призывая к борьбе против зла, которое несут материальные блага, и укоряют бездушных слепцов, которые преследуют их.

Описание: Уличные проповедники часто покрыты грязью, имеют диковатый взгляд и обветренные лица. Они могут носить щитки, провозглашающие грядущую Геенну, или отчаянно прижимать к груди Библию.

Советы Рассказчику: Будучи бездомными (а зачастую и невменяемыми), уличные проповедники часто сталкиваются с тем фактом, что прохожие их игнорируют. Таким образом, если они становятся свидетелями тех или иных событий, то участники этих событий могут даже и не считать их потенциальными свидетелями. Поэтому когда уличный проповедник начинает вещать о “падших ангелах, которые обречены блуждать среди живущих”, возможно, у таких утверждений есть и вполне реальные основания.

Способности

Выживание (резерв 4) - Многие бродяги хорошо знают местность, в которой они живут, что позволяет им быстро найти дорогу в случае необходимости.

Оккультизм (резерв 3) – Бездомные, и в особенности проповедники, ставшие свидетелями странных событий где-нибудь в глубине тёмных переулков, в какой-то мере привычны к паранормальным явлениям и часто трактуют их в религиозном ключе. Их

удивительная способность проникать в суть всевозможных феноменов может помочь им добиться истинного понимания тех событий, к которым пресытившиеся не-жизнью Сородици слишком привыкли, чтобы понимать их в полной мере.

Знание улиц (резерв 5) - Как правило, бездомные имеют хорошее представление о том, кто и чем занимается в том или ином районе, что чаще всего продиктовано обыкновенным стремлением прожить ещё один день. При достаточном основании они могут поделиться с другими тем, что видели сами.

Боевые персонажи

Ниже приведены примеры недружелюбно настроенных персонажей, с которыми игроки могут столкнуться в той или иной части истории.

Беглый гуль

Реплика: *“Ты можешь сам передать мне то, что мне нужно, или я заберу это силой. Выбор за тобой”.*

Биография: Беглые гули знают, каково служить вампиру рабом - в их жизни этого было достаточно. Как бы то ни было, он избежал подчинения своему хозяину и теперь играет по своим правилам. Но проблема в том, что он зависим или просто привычен к тому, что он получал в качестве гуля. А кроме того, он чудовищно одинок. Он ищет вампиров, чтобы убить их или поторговаться с ними, однако его конечной целью всегда остаётся Витэ. Он коварен, хитёр и всегда находится настороже, чего требует само его существование.

Описание: У беглого гуля слегка диковатые, охотничьи черты лица. Он мог долгое время не мыться и не притрагиваться к зеркалу. Он всю свою жизнь посвятил охоте на вампиров, однако он понимает, что слабее своей добычи, и это видно по его внешности. Хотя его нельзя назвать беззащитным, он не ровня вампиру в открытом бою, а потому он вынужден скрываться в тених и носить соответствующую одежду.

Советы Рассказчику: Истории беглых гулей варьируются не меньше, чем биографии солдат удачи. Скорее всего, за таким гулем идёт кровавая охота по меньшей мере в одном домене, а потому помогать ему было бы слишком опасно. Однако, скорее всего, он многое знает об отдельном Сородиче и путешествовал больше, чем сами вампиры, а потому он может что-нибудь рассказать о других доменах и территориях. Впрочем, стоит ли рисковать ради такой информации?

Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 4, Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 4, Внушительность 2, Манипулирование 2, Самообладание 2

Навыки: Рукопашный бой 2, Ремесло 3, Вождение 2, Расследование 1, Кража 1, Убеждение 2, Скрытность 3, Знание улиц 1, Выживание 2, Холодное оружие 2

Преимущества: Ресурсы 2

Воля: 6

Нравственность: 6

Добродетель: Благоразумие

Порок: Гордыня

Инициатива: 4

Защита: 2

Скорость: 9

Витэ/Витэ за раунд: 4/1 (здесь указано только Витэ, использующееся для активации Дисциплин, а не количество крови в теле беглого гуля)

Оружие/атака:

Тип	Урон	Особенность	Резерв
Кол	1(Л)	Должен метить в сердце	1
Броня: Нет			
Здоровье: 9			

Дисциплины: Ясновидение 1, Мошь 3

Фанатик Своры Белиала

Реплика: “Сдохни, ублюдок!”

Биография: К чёрту законы Князя - участники демонической секты, известной как Свора Белиала, всегда плевали на устоявшийся общественный порядок и делали то, что им нравится. Они могут действовать тайно или открыто, однако их безрассудные желания всегда одинаковы. Хотя редкие члены этой организации могут вступить в переговоры с более "цивилизованными" Сородичами, хоть сколько-нибудь прочного мира между этими группами никогда не будет. Рано или поздно одна из встреч между ними закончится кровопролитием.

Описание: Из-за своих разногласий с другими ковенантами представители Своры Белиала почти всегда обладают хорошими боевыми навыками. Их поведение может варьироваться от затаённой вражды до открытой, однако они всегда готовы броситься в бой. При этом они достаточно редко используют современное оружие, поскольку мало кто среди них обладает связями, позволяющими его приобрести. Впрочем, многие теоретики Проклятых до сих пор спорят, является ли это вопросом личного предпочтения или сознательным выбором в пользу оружия, наиболее эффективного против других Сородичей.

Советы Рассказчику: Хотя представители Своры Белиала нередко находятся в меньшинстве, их деятельность трудно проигнорировать. Они больше всего подходят типу историй, который можно условно обозначить системой "найти и уничтожить" - то есть такой, в которой враг - это враг, а не многогранный персонаж, характерный для большинства хроник **Реквиема**. Представители Своры могут служить хорошим примером противников или стимулов, заставляющих персонажей искать союзников среди бывших соперников перед лицом общего врага.

Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 3, Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3, Внушительность 4, Манипулирование 2, Самообладание 2

Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Вождение 1, Кража 2, Скрытность 1, Знание улиц 2, Холодное оружие 3

Преимущества: Союзники (Сатанинский культ) 3

Воля: 5

Человечность: 5

Добродетель: Стойкость

Порок: Гнев

Инициатива: 4

Защита: 2

Скорость: 10

Сила Крови: 2

Витэ/Витэ за раунд: 11/1

Оружие/атака:

Тип	Урон	Размер	Особенность	Резерв
Мачете	2(Л)	2		8
Кол	1(Л)	1	Должен метить в сердце	

Броня:

Тип	Рейтинг	Защита
Толстая/клёпаная кожа	1/0	0

Здоровье: 8

Дисциплины: Стремительность 2, Соппротивление 2, Мошь 1

Трудности коллективной игры

В этом разделе рассматриваются общие проблемы и трудности, которые могут возникнуть во время подготовки к игре или даже в ходе самой истории. Здесь же даны советы по борьбе с подобными неприятностями. При столкновении с описанными ниже трудностями рекомендуется убедиться, что все участники игрового процесса понимают, в чём заключается суть игры, и настроить их на коллективное обсуждение проблем. В конце концов, **Реквием** – всего лишь игра, и хотя некоторые вопросы требуют от Рассказчика такта и умения объяснить игроку проблему, не расстроив его и не застопорив ход всей игры, важно подчеркнуть, что публичный выговор игроку никогда не помогает решить проблему. Сохраняйте вежливый и спокойный подход к устранению неприятностей, однако не скрывайте от таких игроков самого наличия проблемы и не позволяйте им разрушить игру для других игроков.

Отрицание монструозной сущности:

“Я не вампир, я супергерой с аллергией на солнце”

Существует особый тип игроков – не протагонистов, а именно игроков, – которые делают всё, чтобы преуменьшить сам факт вампирической сущности своего персонажа и наделить его как можно более человеческими чертами, изо всех сил игнорируя реалии посмертного бытия в пользу желания отыгрывать супергероя с бледным лицом. Они готовы пережить такие мелкие неудобства, как необходимость питаться человеческой кровью и отсутствие подлинных эмоций, поскольку относят эти реалии к числу игромеханических элементов. Вместо этого они сосредотачивают всё внимание на сверхъестественных силах, доступных их персонажу. Хотя роль вампира, отрицающего своё звериное начало, не лишены привлекательности – а среди известных литературных и телевизионных образов существует далеко не один подобный вампир, – в данном случае речь идёт совсем о другом. Проблема с таким игроком заключается в том, что он использует игровую механику для того, чтобы минимизировать любой монструозный аспект своего Сородича. Не забывайте, что даже Ордо Дракул не пытаются стать людьми, а вместо этого просто стараются выйти за пределы стандартных ограничений вампирической жизни и стать чем-то больше, нежели обычные Сородичи. Не позволяйте игрокам создавать персонажей, которые представляют собой совершенно нормальных людей, которые отличаются от окружающих лишь необычной диетой и аллергией на солнечный свет. В сеттинге **Реквием** это отнюдь не главное.

Напротив, игроки должны помнить, что это игра о монстрах. Само собой, некоторые из них лучше контролируют себя, чем другие, однако даже самый “благородный” Сородич по-прежнему остаётся монстром, жаждущим крови живых. Одного слабого лучика солнечного света или языка пламени достаточно, чтобы их разум заполнило ужасающее безумие. Если игрок действительно хочет отыгрывать роль человека с мистическими особенностями, нет ничего плохого в том, чтобы отвести им роль гулей. Сородичи обладают нечеловеческими способностями, однако для этого им пришлось заплатить и поистине нечеловеческую цену. Почти ни один вампир не доволен тем, что пересёк порог смерти, даже если ему удалось обеспечить себе относительно достойное место в обществе Проклятых. Он слишком хорошо помнит, что для этого ему пришлось потерять семью, близких, подлинные эмоции и способность чувствовать прикосновение утреннего солнца. Большинство Сородичей не просили о такой жизни – они лишь пытаются выжить в реалиях новой жизни.

Если игрок начинает смазывать глубоко личностный аспект игры, поговорите с ним. Вежливо спросите, почему он решил вынести эту часть игры за скобки своего образа. Никто не должен играть ту роль, которая не подходит его видению игры, но в то же время вы можете подчеркнуть, что отыгрыш слабостей персонажа часто лишь увеличивает правдоподобность образа. Если это не позволяет решить проблему, возможно, игрок не совсем подходит для игры с той атмосферой, которой вы наделили хронику.

Пресыщение политическими играми:

“Я не хочу, чтобы меня предавали на каждом шагу!”

Вампиров трудно назвать добродетельными. Большинство из них не были добродетельными и в жизни, но, как бы то ни было, даже самые лучшие из них пробуждаются к новой жизни с инстинктами бесчеловечных хищников и вечной, неутолимой жадой человеческой крови. Само общество Проклятых и основы их психологии заставляет их беспрерывно поддерживать вероломные и параноидальные практики политического взаимодействия. Персонажам рекомендуется использовать политику и предательства для того, чтобы лучше отразить условия выживания в суровом мире живых мертвецов. При здоровом, взрослом подходе со стороны всех участников игры подобные тактики и взаимоотношения между Сородичами могут стать основным источником удовольствия от игры в Реквием.

Это не означает, что в мире Сородичей вообще не встречается персонажей, идущих к более высоким целям – или что честные и лояльные отношения между вампирами в принципе невозможны. Однако, по большей части, игроки и Рассказчики должны готовиться к беспрерывной череде нокдаунов и обмену ударами в спину. Тем не менее, для некоторых игроков постоянные игры в предательство и обман могут стать источником сильнейшего разочарования. Хотя большинство из них всё равно смогут наслаждаться игрой, выбирая роли аполитичных протагонистов, после особенно неприятной интриги их может ожидать потрясение. Равным образом, иногда бывает так, что они не хотят погружаться в отыгрыш столь аморальных созданий.

Кроме того, некоторые игроки могут оказаться просто не в состоянии соблюдать тонкую грань между своими действиями как персонажей и своими поступками как игроков, в результате начав оскорблять других участников игрового процесса или плести интриги, не относящиеся к событиям хроники. Поэтому, если ваша хроника располагает к активной политической и социальной деятельности, предполагающей игру одной команды против другой (или одного персонажа против другого), напомниме игрокам об основах социальной драмы и беспощадном отношении, которое ожидает их персонажей в игре. Игрокам следует с самого начала выработать здоровый взгляд на подобное положение дел в обществе Проклятых – каким оно будет изображено в игре. Убедитесь, что они смогут получить удовольствие от игры даже в случае проигрыша (“Хороший ход! На этот раз твой персонаж добился своего, но дай время, и моё альтер-эго возьмёт верх в этой борьбе!”). Пресекайте отрицательные отношения на корню и не давайте игрокам забыть, где находится граница между игрой и реальностью. Хотя обеспечить постоянное дружелюбие и не в ваших силах, подчёркивайте эту границу. До тех пор, пока игроки понимают разницу между персонажами и людьми, они будут сосредотачиваться на создании коллективной истории, получая от неё огромное удовольствие – что нельзя сказать об игре, порождающую лишь жажду мести.

Если у одного или нескольких игроков возникают проблемы в понимании этого аспекта игры уже с развитием хроники, поговорите с ними. Возможно, у них есть законные основания подозревать, что внутриигровой инцидент был основан на внеигровых обидах, и теперь они сами не знают, что с этим делать. А возможно, вы обнаружите, что большинству других игроков тоже не нравится обилие политических сцен и что ваш сюжет просто не соответствует их предпочтениям в целом. В таком случае постарайтесь изменить направление сюжетной линии. Обсудите проблему со своими игроками и посмотрите, можно ли достигнуть компромисса. В конце концов, это всего лишь игра, и она предназначена для всех участников.

Особенно часто такие проблемы возникают в играх, в которых участвуют люди, не отличающиеся любовью к общению и в обычной жизни. Как правило, они просто не знают друг друга, а потому испытывают затруднения с различением реальных и игровых отношений. В таких хрониках лучшим решением может стать организация внеигровой деятельности, затрагивающей сразу всех участников группы. Помогите своим игрокам

узнать друг о друге больше. Даже друзья могут узнать что-то новое о самих себе благодаря такой “коллективной декомпрессии”, если проводить её хотя бы время от времени. В конце концов, иногда **Реквием** действительно вызывает сильное чувство соперничества, которое нужно вовремя устранить.

Династийная мания:

“У нас тут каждый принадлежит к своей родословной!”

Концепция родословных предназначена для внесения определённого разнообразия в выбор ролей, однако в мире Сороричей представители уникальных династий встречаются достаточно редко. Родословные немногочисленны, и зачастую их членам приходится бороться для того, чтобы занять свою нишу в обществе Проклятых. Тем не менее, приготовьтесь к тому, что к вам и вашим коллегам, помогающим организовать игру, иногда будут обращаться игроки, желающие принадлежать к различным родословным. Если вы согласитесь, почти ни один из участников игры не будет играть за вампира, принадлежащего к стандартному клану.

А потому перед тем, как позволить игроку выбрать подобную роль, постарайтесь узнать, зачем ему вообще нужен именно такой образ. Бывает так, что несколько участников игры просто хотят отыграть какую-нибудь необычную роль, и кратчайший путь к достижению этой цели они видят в выборе уникального образа. Кроме того, они могут просто избавляться от всевозможных стереотипов или хотеть, чтобы их персонаж был “особенным”. Тем не менее, следует понимать, что родословные редко встречаются в мире Сороричей и не обладают особым могуществом сами по себе. Лучше мотивируйте игроков к поиску интересных методов отыгрыша традиционных кланов и придерживайте родословные для опытных игроков, которым действительно можно доверить работу с этими уникальными (и чрезвычайно требовательными с точки зрения отыгрыша) династиями вампиров. Игроки не должны рассматривать родословное как единственный способ создать полноценный и оригинальный образ. В конце концов, не клан и даже не ковенант определяют характер протагониста. Нет, образ вампира зависит от его личности и предыстории. Персонаж может занять уникальную нишу в игре и при этом быть частью одного из стандартных кланов. Что касается родословных, то их следует зарезервировать для ситуаций, способных действительно повысить драматизм и удовольствие от игры, вместо того чтобы уступать прихотям игрока, который просто хочет попробовать что-то новое. Пусть родословные и другие экзотические образы станут специями, а не мясом в вашем супе.

Силовые блоки:

“Это домен Инвиктус. Другим здесь показываться запрещено!”

Система Статуса, представленная в настоящей игре, позволяет кланам и ковенантам поддерживать друг с другом постоянную борьбу с целью повышения собственной защиты, и Рассказчикам рекомендуется активно использовать этот аспект игры для того, чтобы политические взаимодействия обладали реальным значением в рамках хроники. Тем не менее, никогда не позволяйте игре дойти до той точки, когда игроки, не состоящие в доминирующей организации, потеряли возможность влиять на ход истории. Безусловно, случается так, что определённая группа игровых персонажей обретает полную власть над городом. Иногда им просто открывается благоприятная возможность встать у руля, а иногда группа заслуживает своё господствующее положение кровью и потом благодаря упорному труду и преданности каждого из них своей цели. Каким бы образом они ни достигли вершины, иногда группа игроков действительно обретает возможность диктовать окружающим свои условия. Однако подумайте, что в этом случае ожидает других игроков. Некоторые участники игры могут и вовсе задаться вопросом, зачем им появляться на следующем игровом собрании, особенно если партия власти начинает злоупотреблять своей силой поистине унижительными или агрессивными способами.

Представителям обеих сторон – как правящей, так и уступающей – следует помнить, что даже те группы вампиров, которые не играют доминирующей роли в домене, всё ещё обладают определённым влиянием на политическую обстановку в городе. В то время как представители разных групп не обладают достаточными основаниями для того, чтобы полностью доверять друг другу или поддерживать цели правящей партии, каждый из них должен понимать, что любой клан и ковенант в мире Проклятых обладает собственными преимуществами. Вполне возможно, что город действительно будет контролироваться одной-единственной группой Сородичей – однако это не означает, что она будет запрещать другим коллективам Проклятых заниматься своими делами. Существуют проблемы, которые можно решить только вместе, даже если представители противоборствующих организаций не хотят в этом признаваться. В конце концов, даже установив в городе единовластие, правящая верхушка не сможет обеспечить себе защиту от внешних угроз. А потому им придётся заручиться поддержкой всех своих подданных, чтобы в их власти оказались действительно все ресурсы, которые может предоставить им город.

Безусловно, организаторам игры также необходимо удостовериться, что никто из представителей руководящей партии не злорадствует, не издевается и не оскорбляет других участников игры. Хотя некоторым игрокам может быть достаточно трудно проводить черту между репликами, отпущенными от лица персонажа, и тирадами, произнесёнными в реальной жизни, помните, что ничто не убьёт удовольствие от игры быстрее, чем группа заносчивых игроков, использующих систему Статуса как оправдание для издевательств над другими участниками игры. Таким игрокам необходимо пояснить, что получать удовольствие и наслаждаться игрой можно даже не прибегая к сугубо вымышленному “превосходству” внутри игры. В конце концов, **Реквием** – это просто игра, и хотя быстрое достижение власти действительно может свидетельствовать о хитрости и решимости игрока, это не даёт ему право использовать воображаемую власть для угнетения окружающих.

Наконец, игроки должны помнить, что появление доминирующей фракции в городе часто лишь увеличивает возможности для отыгрыша своей роли. А потому, даже если вы не используете опциональные правила по использованию Статуса в игре, каждый игрок должен воспринимать поведение персонажей, оказавшихся у руля, как часть Пляски Смерти. Они не должны чувствовать обиду на Князя просто потому, что другой игрок хорошо отыграл его роль. Если определённая группа Сородичей обладает таким контролем над ситуацией, что другие игроки чувствуют себя парализованными и беспомощными, вы как Рассказчик можете поощрить политическое меньшинство подобрать другую стратегию достижения власти. В конце концов, всегда можно использовать и другие ресурсы для реализации своих интересов. Покажите им, что их персонажи по-прежнему играют важную роль в истории, даже если их клан или ковенант оказался в меньшинстве. И наконец, если правящая верхушка действительно начнёт ставить окружающим палки в колёса на каждом шагу, то меньшие фракции наверняка обнаружат немало союзников, готовых помочь им свергнуть этих тиранов.

Бессмысленная революция: “Князь должен умереть! Почему? Ну...”

Некоторые игроки просто не любят власть. Так или иначе, они всегда стремятся подорвать могущество тех, кто стоит у руля. Даже если Князь оказывается единственным, кто сдерживает наступление врагов, рыщущих за пределами города, некоторые игроки не пропускают ни одного шанса ослабить власть такого Сородича. Игрокам, выросшим в свободных демократических странах, основанных на принципе индивидуальной свободы, порой действительно бывает трудно проникнуться неофеодальным характером Пляски Смерти. Большинство игроков не привыкли к тому, что им отдают приказы или велют проявлять уважение к тем, кто им ни капли не нравится – а ведь дело становится только

сложнее, когда оказывается, что их персонажи должны подчиняться такому же игроку, как и они, только наделённому большей властью в соответствии с сеттингом. И хотя непокорные или аполитичные персонажи хорошо вписываются в рамки игры, существует огромная разница между тем, восстаёт ли протагонист против несправедливых порядков или же просто старается создавать неприятности всем, кто стоит у руля.

Более того, хотя многие Князья и другие правители из числа Сородичей оказываются безнравственными властолюбцами, это отнюдь не правило. И даже если они действительно соответствуют этому определению, зачастую их цели вполне совпадают с интересами подданных. Если бы вампирам давали подобный выбор, большинство предпочло бы сильного Князя, правящего тяжёлой рукой, но способного поддержать мир в домене и справедливо распределить городские территории между своими подданными, Князю, который любезно обходится с каждым жителем домена, однако не может защитить его от врагов или даже междоусобиц. Поэтому большинство вампиров, обитающих в доменах с сильным правителем, сдерживают свою гордыню хотя бы время от времени и выполняют приказы Князя, пока тот не начинает требовать по-настоящему многого.

Тем не менее, некоторые игроки не способны понять и этого. Они будут намеренно искать повода вступить в борьбу с правящей партией. Они просто не понимают, что общество Сородичей не основано на демократических принципах, которые так дороги большинству людей. Это мир, основанный на законах Старого Света, в котором лишь сила вершит правосудие. Само собой, это может и оскорбить чувства некоторых игроков, которые из-за этого попытаются использовать неофеодальную организацию мира Проклятых как предлог бросать вызов власти на каждом шагу.

Не забудьте сообщить своим игрокам, что непосредственное убийство или открытое предательство в социуме вампиров карается со всей строгостью, особенно если обвиняемый считается известным смутьяном и анархистом. Князья занимают своё положение не случайно. Они заслужили право контролировать город – как правило, устранив всех других претендентов (тем или иным образом). Напомните своим игрокам, что порой подчинение правилам местной системы приносит намного больше плодов, нежели постоянное движение против течения. В конце концов, Князь постоянно ходит с мишенью, нарисованной у него на груди – так почему бы просто не позволить ему занимать своё место и принимать на себя все обвинения (если даже не удары подосланных убийц), в то время как недовольные его правлением персонажи отсиживаются в тени, шаг за шагом двигаясь к своей цели? В конце концов, Князь не может уследить сразу за всем. Если персонаж в открытую объявляет о своей неприязни к правящей партии – или, что ещё хуже, вслух угрожает Князю, – неудивительно, что внимание Князя будет направлено на него. Куда мудрее для такого Сородича было бы тихо вести свою жизнь в обществе других Сородичей. Хотя он и не будет пользоваться определёнными привилегиями, которыми обладает Князь, его деятельность также не будет привлекать такое внимание, как решения Князя – и зачастую этого хватает для того, чтобы со временем достичь своих целей. Если игрок продолжает настаивать на оправданности своих бездумных нападков на Князя, не стесняйтесь дать им возможность прочувствовать на своей шкуре всё, что ожидает бунтаря в обществе Проклятых.

Впрочем, до этого момента мы говорили только о неуместных попытках выступить против власти. Важно отметить, что иногда игроки действительно начинают бороться с правящей партией потому, что у них есть законные основания сомневаться в верности их решений. Более того, иногда игроки замечают, что их товарищи злоупотребляют полномочиями своих персонажей, губя тем самым всё удовольствие для других участников игрового процесса. Если вам стало известно о таких случаях, разберитесь, справедливо ли возмущаются игроки. Напомните всем игрокам, что хотя справедливость – редкий гость в обществе Проклятых, это не означает, что игроки могут использовать воображаемую власть или другие меры для унижения других игроков. Это также не

означает, что другие игроки должны вступать в борьбу с властью только потому, что им хочется проучить зазнавшегося товарища. Все действия, совершаемые в игре, должны быть основаны на роли, целях и мотивации каждого персонажа.

Более подробную информацию о системе Статуса, званий и должностных позиций можно найти в **Приложении втором: Пляска Смерти**¹⁹.

Клан как концепция:

“В смысле, чем занимается мой персонаж? Я же сказал, он Дэва”

Мифология **Реквиема** позволяет использовать при создании протагониста невероятно широкий спектр образов. В рамках каждого клана, ковенанта и родословной можно найти бесчисленное количество вариантов. Практически любая концепция, которую только можно придумать для ролевой игры, прекрасно вписывается в систему образов **Театра воображения**. И в то время, устоявшиеся стереотипы просто дают вашим игрокам отправную точку для эксплуатации определённых элементов сеттинга. Игроки не должны чувствовать себя так, словно их ограничили только этими формами. Клан и ковенанты представляют собой одну из таких отправных точек, поскольку они позволяют создать хорошую концепцию для персонажа. Тем не менее, было бы ошибкой рассматривать их как законченный ответ на вопрос, что вообще представляет собой персонаж.

Некоторые игроки определяют своих персонажей, всецело опираясь на стереотипы клана или организации, к которым они принадлежат. Иногда игрок попросту ознакамливается с описанием определённой группы и решает, что ему предлагается отыгрывать исключительно указанные там черты. Чаще всего это случается с неопытными игроками, которые всё ещё пытаются разобраться, что такое **Реквием**.

Тем не менее, далеко не все вампиры похожи на других представителей своей династии или организации лишь потому, что они принадлежат к одной и той же группе. Практически ни один вампир на земле не знал, в какой клан заросит его судьба после Обращения, и вместо этого определяет смысл и цель своей новой жизни, вступая в ковенант (или отказываясь связываться с другими вампирами вообще). Действительно, ковенант может кое-что рассказать о личности вампира. Тем не менее, каждый из кланов и ковенантов привлекает новых участников в свои ряды по различным причинам. Большинство Сородичей понимают, что, отдавая предпочтение деятельности той или иной группы вампиров, они получают возможность застать врасплох своих противников и открыть себе двери, которые были закрыты для них, пока они были одни. И всё-таки, хотя каждую группу Сородичей можно описать несколькими предложениями, освещающими их видение своей новой жизни, игроки должны понимать, что мир нельзя поделить на чёрное и белое. Как Рассказчик вы не должны ограничивать своих игроков, допуская к участию в игре только тех, кто полностью основал своего персонажа на образах, предложенных описанием определённого клана или ковенанта. Не существует “правильного” способа отыграть Носферату. Не существует и “правильного” метода создать правдоподобный образ вампира из Колдовского Круга. Поощряйте своих игроков на исследование новых мотивов. Пусть они создадут что-нибудь неожиданное, смешав или даже проигнорировав определённые стереотипы своего внутриигрового коллектива. Не позволяйте клановым ярлыкам полностью определять характеры персонажей. Только личность и манеры человека, которым некогда был каждый вампир, составляют его нынешний образ.

¹⁹ Очевидно, имеется в виду раздел “Статус в Пляске Смерти”, расположенный в конце *Третьей главы*.

Потеря связи с действительностью: “Я вампир”

Некоторые игроки могут настолько погрузиться в романтику ночной жизни вампира, что начнут теряться в мире фантазий. Такие игроки слишком сильно идентифицируют себя с персонажами, роли которых они играют, а потому могут начать принимать неудачи персонажа на свой счёт. Хотя со стороны игрока действительно важно вкладывать в отыгрыш персонажа свои эмоции, существует также необходимость в умении держать дистанцию между собой и вымышленным персонажем. Некоторые игроки могут действительно привязаться к придуманным образам. Некоторые люди ищут в ролевых играх того, чего не хватает в их собственной жизни, и полагают, что могут найти это в историях, освещающих серьёзные темы.

Если вы обнаруживаете или даже просто подозреваете, что среди игроков появились те, кто слишком лично воспринимает происходящее, постарайтесь спокойно, но прямо объяснить им сущность проблемы – и желательно сделать это как можно скорее. Тем не менее, не нужно вступать в борьбу с подобными игроками с метафорической пушкой наперевес. Равным образом, старайтесь не ожидать худшего из возможных исходов – решительные действия требуются в таких ситуациях крайне редко. Вполне вероятно, что игрок не понимает, что он производит подобное впечатление (особенно если это новый игрок, который ещё не знаком с остальной частью группы), а зачастую он даже не подозревает, что ему следует дистанцироваться от персонажа. Тем не менее, если такая проблема действительно существует, не стесняйтесь говорить с подобными игроками прямо и честно. Помните, что даже лёгкий намёк на ироничность всей ситуации может принести больше вреда, чем пользы.

Жадность: “Меня устроит лишь тот персонаж, который основал собственную родословную и освоил все Дисциплины, включая внеклановые”

Некоторые игроки считают, что для создания хорошего образа им необходимо стать специалистами во всех областях. Какой бы ни была проблема, стоящая перед протагонистами, их персонажи должны обладать огромным, неоспоримым могуществом. Такие игроки полагают, что им необходимо получить все возможные способности и ресурсы в кратчайшие сроки. А потому их персонажи быстро становятся всего лишь суммой отдельных элементов – или, используя игровую терминологию, суммой характеристик, отмеченных на листе персонажа. Если кто-либо из ваших игроков начинает приравнивать могущество своего альтер-эго к хорошему отыгрышу, вероятно, вам стоит задуматься о том, куда это может завести вашу игру. Набор оккультных способностей и Дисциплины может породить среди ваших игроков настоящую гонку вооружений. Как только один человек обретёт способности или силы, которые отсутствуют у других, окружающие могут решить, что им следует приложить усилия к тому, чтобы “идти в ногу” с этим мнимым лидером и вступить с ним в гонку. Такие игроки начинают отказываться от любых других дел и забот, полностью сосредоточившись на увеличении механических характеристик и превратив игру в соревнование по достижению мастерства во всех сверхъестественных силах.

Если такая проблема действительно возникает в вашей игре, просто задайте игрокам вопрос “зачем?” Зачем им нужно столько мистических сил? Почему бы просто не использовать те способности, которые уже у них есть, более эффективно? Подчеркните, что жизнь в персонажей вдыхают только эмоции, вложенные в игру, и искреннее желание рассказать хорошую историю. Эта игра создана для того, чтобы позволить игрокам примерить на себя тяготы ночной жизни Сородичей, а не обрести способность уничтожать всё, что стоит на пути. Хотя вампиры действительно могут поддаться приступу паранойи, когда речь заходит о личной безопасности, опытные Сородичи понимают, что могущество принимает далеко не одну форму. И хотя грубая физическая сила порой может оказаться

удобным инструментом для решения проблем, этот метод устранения неприятностей следует рассматривать как самый последний и крайний. В конце концов, если ваши враги оказались настолько близко, что вы нуждаетесь в своей физической силе, то вы уже находитесь в затруднительном положении.

Если игроки обращаются к своим Дисциплинам как к основному способу развития персонажа, задумайтесь об общем направлении хроники. Может быть, вы сами сформировали условия, в которых могло пригодиться могущество персонажей? Возможно, вам следует добавить в игру больше событий, располагающих к отыгрышу и политическому взаимодействию. Возможно, вам даже понадобится консультация с Повествователем. Обсудите с ним игровые задачи, выполнить которые невозможно при помощи банального использования Дисциплин (или, по крайней мере, которые не будут мгновенно вознаграждать персонажей за успешное применение сверхъестественной силы). В конце концов, способность превращаться в летучую мышь мало чем поможет протагонисту, который узнаёт, что его Элизиум был приобретён компанией, планирующей снести здание во вторник при свете дня.

В сущности, есть лишь один действительно важный совет, который можно дать Рассказчикам, столкнувшимся с началом “гонки вооружений” в сфере боевых Навыков и Дисциплин. Постройте игру так, чтобы персонаж не нуждался в этих характеристиках для выживания или даже простого успеха. Если игроки поймут, что физически сильные персонажи всегда могут просто прийти к ним и убить их протагонистов, вне зависимости от того, какой политической властью или социальным влиянием они обладают, то у них не будет никаких причин налаживать связи или плести интриги. А потому, если вы правда хотите сделать акцент на политике, слухах и заговорах как основных методах нанесения ударов по своим оппонентам, вы должны сделать всё возможное для того, чтобы убедиться, что физическая сила будет редко использоваться для запугивания или уничтожения протагонистов. Предоставив игрокам альтернативную систему взаимной борьбы и достижения своих целей – а также упомянув о наказаниях, которые ждут Сородичей, практикующих диавлери, насилие и бессмысленное разрушение, вы сможете создать игру, в которой персонажи будут вести конфликты прежде всего при помощи информации, ворошения грязного белья и использования политического давления.

Это не означает, что физически сильные или экшен-ориентированные персонажи автоматически становятся бесполезными. Более того, не нужно связывать образ таких персонажей с понятием слабого отыгрыша. В конце концов, кто-то должен быть Цербером своего домена, а уж среди странствующих или аполитичных вампиров наподобие отстранившихся все эти правила этикета, на которые полагается большинство Сородичей, ничего не значат по сравнению с простым умением выживать. Кроме того, многие вампиры тратят немало времени на изучение всевозможных сторон своих Дисциплин – иногда для развития науки о сверхъестественном, в поиске ответа на вопрос, как вообще работают эти непостижимые силы, а иногда просто для того, чтобы определить границы своего нового бытия. И давайте не будем забывать о множестве других опасностей, которые могут потребовать ответных мер – зачастую быстрых и даже жестоких. Это могут быть смертные охотники на вампиров, иностранные Сородичи или даже Люпины, вторгшиеся во владения местных Проклятых. Физическая сила не бесполезна для поддержания Реквиема, и было бы глупо полностью сбрасывать её со счетов. В конце концов, любые характеристики могут стать частью хорошего образа, если игрок умеет сделать акцент на личности своего персонажа и вплести его в ход истории.

Всё, что было сказано выше, относится к игрокам, которые привыкли к военным реалиям, доминирующим во многих других ролевых играх. Такие игроки должны принять к сведению, что в **Реквиеме** основной акцент делается на социальном взаимодействии и политическом маневрировании. Более того, многие Сородичи вырабатывают полноценные кодексы наказаний, предназначенных для вампиров, дерзнувших напасть на других представителей их тайного общества – а это превращает желание войти в комнату

и открыть по своим оппонентам огонь худшим из способов решения проблем. Персонажей, которые полагаются на грубую силу, могут запросто выгнать за пределы домена или даже казнить, вне зависимости от того, совершал ли он подобные преступления раньше. Опять же, не нужно выносить насилие как таковое за рамки сеттинга: оно по-прежнему играет важную роль в мире Сородичей (и всегда будет её играть). Тем не менее, если только вампир не настолько силён, что ему не страшны даже наказания со стороны других представителей его домена, ему придётся применять свою силу выборочно и незаметно. Даже самый искусный убийца и самый могучий силач должен действовать с пониманием, что в случае поимки его ночи будут сочтены. Это также означает, что физические способности будут, скорее всего, использоваться в качестве угрозы применения силы, а не для инициации самого насилия.

Таким образом, если только ваша игровая компания не заявляет, что ей сознательно хочется внести в хронику здоровую долю приключенческого боевика, помните, что сеттинг **Реквиема** предполагает проведение любых насильственных операций в тайне от посторонних и вместо этого фокусируется на политике и интригах. Это не только лучше соответствует ритму Пляска Смерти, но также хорошо вписывается в социальную и ролевую деятельность участников игры. Игрокам и Рассказчикам следует помнить об этом, особенно когда они создают персонажей или планируют хронику. Более того, эта мысль поможет игроку, создавшему физически сильного персонажа, не чувствовать себя бесполезным в политической реальности **Реквиема**. В конце концов, в обладании мускульной силой нет ничего дурного – просто такой игрок должен быть готов к жестоким последствиям в случае применения силы для завоевания власти в домене. В сущности, иногда одним из подобных последствий становится окончание Реквиема самого персонажа.

Приложение: Родословные

*Таково проклятие их семьи, сказал он.
Такова наследственная болезнь всех Ашеров,
и он уже отчаялся найти от неё лекарство.
Эдгар Аллан По, “Падение дома Ашеров”.*

Невзирая на то, что каждый вампир хотя бы по крови принадлежит к одному из пяти великих кланов, некоторые семьи Проклятых образуют отдельные родословные. Кроме того, Дисциплины основных пяти кланов составляют далеко не полный список мистических сил Сородичей.

Некоторые родословные играют в обществе Проклятых лишь социальную роль. Существуют вампиры, которые предпочитают называть себя отпрысками выдающегося Сородича, прославившегося многие столетия назад, вместо того чтобы видеть в себе рядовых представителей Гангрел, Мехет, Носферату или другого стандартного клана. К возникновению некоторых родословных может привести и бесчестье, связанное с судьбой одного из их представителей. В этом случае та или иная семья вампиров оказывается в чёрном списке у членов своего клана, и этот позор передаётся потомкам бесславного Сира из поколения в поколение. Если старейшина и его потомки вступают в ряды ковенанта, традиционно несвязанного с их кланом, эту семью также могут назвать родословной, дав ей определённое имя. Подобные “родословные” не влияют на характеристики своих представителей.

Тем не менее, когда Проклятые говорят о феномене родословных, обычно они имеют в виду династию, качества или природа которой значительно отличаются от характеристик родного клана. По-настоящему уникальные родословные выделяются дополнительной Дисциплиной, нехарактерной для её клана, другими врождёнными слабостями или одновременно и тем, и другим.

В наиболее ярких случаях представители родословных используют Дисциплины, малоизвестные за пределами их династии. Некоторые родословные даже владеют силами, которые не имеют ничего общего с тем, что было известно обществу Проклятых ранее.

Использование новых родословных и Дисциплин позволяет Рассказчику придать своему Миру Тьмы индивидуальный характер. Пять основных кланов и их Дисциплины олицетворяют образ вампира в том виде, в котором он появлялся в тех или иных произведениях масс-культуры: порочный аристократ, чувственный хищник, уродливый монстр и так далее. Родословные позволяют придать вампирам более чёткие или даже экзотические черты независимо от того, где вы черпаете вдохновение — в устном народном творчестве, современной фантастике или собственном воображении. Что важнее всего, неизвестные родословные и Дисциплины окутывают Мир Тьмы атмосферой таинственности. Даже тот, кто читал все представленные в игре дополнения, никогда не сможет узнать всего о загадочном мире Проклятых.



Игра за представителя родословной

Кровь той или иной родословной открывает вампиру доступ к династической Дисциплине (которая с точки зрения игромеханики считается четвёртой "клановой"). Также она наделяет вампира отдельной слабостью, дополняющей его клановый недостаток.

Больше подробностей можно найти на **стр. 388**.



Повествовательные функции родословных и Дисциплин

Родословные выполняют множество повествовательных функций в пределах хроники. Прежде всего, они расширяют диапазон возможностей, лежащих перед игроками. Для кого-то может быть недостаточно пяти кланов - или, возможно, образ персонажа не слишком сочетается с образом одного из стандартных кланов. Именно родословные позволяют сыграть во что-нибудь "совершенно иное", и вместе с тем помогают Рассказчикам и игрокам привести сеттинг в соответствие со своими вкусами. Каждый клан сфокусирован на конкретном аспекте мифологического образа вампира: вампир как тайный наставник, трагический символ контркультуры, звероподобный хищник и тому подобное. Однако с помощью родословных вы можете создать новый подвид вампиров, раскрыв другие аспекты этого образа, или дополнить стандартную хронику интересной и нетипичной группой Сородичей.

И напротив, некоторые родословные могут фокусироваться на самых специфических сторонах клана, возводя эти качества в абсолют. Так, Морбус олицетворяют самую жуткую сторону исключительности Мехет, обнажая их самое худшее и уязвимое качество. В случае с Разносчиками близость клана Мехет к темноте приняла форму настоящей болезни из-за бесконечных попыток этих вампиров скрыться от чужих глаз в ходе долгой истории клана.

Схожую роль играют и новые Дисциплины. Некоторым игрокам нравится наделять своих персонажей необычными способностями. Разумеется, иногда они делают это ради того, чтобы дать своим персонажам превосходство над окружающими, а иногда и вовсе забывают о личности персонажа, заменяя её уникальными силами. Однако это не повод запрещать новые Дисциплины как таковые. Как Рассказчик вы можете предложить игрокам использование родословных и Дисциплин для того, чтобы лучше отразить индивидуальность и нестандартность их персонажей, не нарушая внутриигрового баланса.

К тому же, и родословные, и необычные Дисциплины помогают окутать Мир Тьмы атмосферой таинственности. Даже если Сородич привык считать, что он знает всё, он будет шокирован, если увидит, как за вампиром, недавно появившимся в городе, тянутся смертоносные заболевания, или если столкнётся с призраками своих давно умерших родителей.

Особенно хорошо это работает в случае с родословными, появившимися в незнакомых землях. Поскольку Сородичи редко покидают родные места, зачастую кланы формируют собственные родословные. Подобно тому, как в каждом городе выделяются необычные индивидуумы и политическая структура различных ковенантов, в каждой части света могут выделяться одна или две необычных династии. Такие родословные, зарождающиеся в определённых географических регионах, могут освещать культурные или исторические элементы своей страны. Появление Буракумин иллюстрирует ту историческую медлительность, с которой Япония расставалась с традициями и предрассудками, привыкая к более современным общественным формам. Малковианы связаны с приукрашенными образами туманной викторианской Англии и пугающей стороной готического безумия. Бруха представляют собой банду мотоциклистов, серьёзно ограниченную своими культурными качествами и специфической преступной деятельностью, которая уходит корнями в годы формирования родословной.

Если вы хотите создать новую родословную, подумайте о том, где она зародилась и какие стороны родной культуры она может воплощать. При желании вы даже можете ознакомиться с местными легендами о вампирах. В любой части света найдутся истории о кровососущих призраках, ведьмах и демонах, что, в свою очередь, может помочь вам придумать новую родословную. Кроме того, в других частях света наподобие Азии или Африки могут существовать необычные ковенанты. Когда персонажи встречают Сородича из другой части света, который придерживается странных обычаев и обладает непостижимыми силами, они понимают, как мало им известно о Мире Тьмы. Так,

Буракумин имеют дело с культурной традицией, давно забытой в современном японском обществе, а Тореадор воскрешают неоклассические представления об искусстве и покровительстве.

Как и новые родословные, уникальные Дисциплины позволяют расширить диапазон тех историй, которые вы можете рассказать в пределах одной игры. Каждая Дисциплина открывает вампирам доступ к определённым возможностям: таким образом, новая Дисциплина наделяет персонажа способностями, которыми не обладает больше никто из вампиров. Такой персонаж может привести в движение механизмы, недоступные окружающим, положив начало сюжетным загадкам и возведя препятствия для других персонажей, что в конечном счёте изменит облик всей хроники. Какой оборот примет история, если один из героев обретёт способность разговаривать с мёртвыми? Сородичи всего города окажутся перед тем фактом, что все секреты, которые они считали утерянными, и все опасности, которые они считали погребёнными глубоко под землёй, теперь могут воскреснуть. Вампир, обладающий секретами Гэцумэй, наверняка будет получать выгодные предложения наряду с угрозами по мере того, как другие Сородичи будут пытаться воспользоваться его силами или уберечься от них. Вы даже можете закрутить сюжет вокруг изучения новой Дисциплины и ответной реакции местных Сородичей.

Вместе с тем слабости кланов и родословных бросают вызов изобретательности игроков наряду с их способностями к отыгрышу. Разные недостатки приводят к разным препятствиям, с которыми придётся иметь дело и игрокам, и самому Рассказчику. Как представителю родословной Морбус добиться права на личную территорию по прибытии в новый город? Если другие Сородичи узнают о его связи со вспышками заболеваний, грозящими городу эпидемией, они могут потребовать от него возмещения того вреда, которое он наносит домену.

Подобно игрокам, Рассказчики могут почувствовать искушение заменить личность тех или иных персонажей набором их способностей и связью с необычными родословными. Однако не забывайте, что для создания необычной личности вам вовсе не обязательно создавать целую родословную. В мире хватает вампиров, которые ведут себя совсем не так, как привыкли вести себя остальные представители его клана, или берутся за изучение необычной Дисциплины, не принадлежа соответствующей родословной.

Помимо этого, остерегайтесь создавать "сверхродословные". Иногда Рассказчику хочется изобрести родословную с самым сногшибательным набором Дисциплин, какой он только может придумать. Особенно сильно подобное искушение может проявиться в том случае, если Рассказчику хочется наделить супер-способностями родословную, члены которой выступают в игре противниками персонажей. Не поддавайтесь этому искушению. Концепция **Реквиема** предполагает, что *все* родословные Проклятых в равной мере достойны внимания в качестве игровых персонажей. Ни в этой книге, ни в любом другом дополнении к этой игре вы не встретите родословную, члены которой сразу по Обращении получают чёрную шляпу²⁰ и штамп: "Антагонист - не играть!". И мы советуем вам не отступать от этого правила. Если какая-либо родословная будет обладать преимуществами перед остальными, все её представители также получат некое превосходство над персонажами других игроков. И хотя одному игроку это может прийти по вкусу, другие участники наверняка будут возражать.

Создание родословных

Создание родословных состоит из двух частей. Первая заключается в проработке "повествовательных" элементов нового вида Сородичей: от какого клана они отделились (даже если самим представителям родословной и неизвестны такие детали), как зародилась сама родословная, какую культуру породили их отличительные черты и как

²⁰ Английская метафора, означающая признак глубокой враждебности.

они взаимодействуют с остальными Сородичами. Вторая часть фокусируется на "игровых" аспектах: то есть Дисциплинах, которыми обладают представители родословной, и слабостях, которую они наследуют от своих Сиров.

Игроки тоже могут изобретать родословные. Более того, они могут не только захотеть взять на себя роль представителей собственноручно созданных родословных, но могут и положить основу новым родословным прямо во время игры. Как всегда, последнее слово остаётся за Рассказчиком, и только он может разрешать или запрещать создание родословных. Как бы то ни было, основание собственной династии представляет собой одно из величайших достижений, которых только может добиться Сородич, а потому мы не рекомендуем Рассказчикам запрещать подобные действия. Лучше помогите игроку сделать новую родословную не только интересной, но и сбалансированной по сравнению со стандартными кланами Проклятых.

Как зарождаются родословные

Родословные не появляются из ниоткуда. Кто-то должен положить им начало, и этот кто-то может влиять на саму культуру и образ своих потомков. Новые родословные могут появиться различными способами. Рассказчики могут использовать любую из приведённых ниже историй в любом количестве вариаций и комбинировать их, чтобы создать интересную, уникальную предысторию для всей родословной.

Преднамеренное создание

При достаточном возрасте и могуществе всякий Сородич способен внести изменения в работу своего Витэ. С точки зрения игромеханики это значит, что вампир может основать собственную родословную, начиная с шестого уровня Силы Крови. Этот процесс не требует никаких специальных ритуалов, однако он понижает значение Воли вампира на единицу и занимает определённое время, в течение которого Кровь Сородича приходит в соответствие с его новыми характеристиками. Также он получает новую слабость, которая дополняет слабость его родного клана. С этой минуты любой Сородич, которого Обращает персонаж, потенциально может получить ту же слабость и тот же набор избранных Дисциплин.

Сородич может изменить себя для того, чтобы приблизиться к какой-то конкретной цели. Так, основатель новой родословной может интересоваться некой способностью, которая не входила в перечень Дисциплин его клана. Изменив свою Кровь, он наделяет себя способностью изучать эту Дисциплину с большей лёгкостью. В дальнейшем его потомки могут перенимать этот набор Дисциплин, а поскольку вампир-основатель получает новую слабость вдобавок к стандартной клановой, эта слабость будет распространяться и на его потомков, которые "активируют" черты родословной.

Примером намеренно созданной родословной могут послужить Бруха. Её основатель хотел оставаться верным своим преступным байкерским корням, а не служить пешкой в руках другого Сородича на доске Пляски Смерти. Так родословная обрела Мощь - Дисциплину, больше всего подходившую стае безбашенных, кровожадных и неустрашимых байкеров, которым не на кого было положиться, кроме самих себя. Выбор основателя родословной определил сильные стороны его новой семьи.

Насколько "сознательно" основатель родословной изменяет свойства своего Витэ, зависит от персонажа. Один может изменить свою Кровь в расчётливой попытке добиться значительных преимуществ для себя и своих потомков. Другой может действовать подсознательно; Кровь сама будет отзываться на желания такого вампира. Теоретики Проклятых подозревают, что Тореадор отделился от Дэва благодаря неосознанному, но сильному чувству собственного достоинства. Основатель родословной создал прочнейшие узы с тем обществом, которое привлекло его внимание, потакая своим вкусам и предпочтениям до такой степени, что они превысили даже склонность его родного клана к пороку. Немало Сородичей подозревают, что схожие причины подтолкнули к отделению

от родного клана и Малковианов. Между тем, в ряде случаев решение изменить своё Витэ и заложить основу новой династии приходит к нескольким членам клана. Кроме того, некоторые родословные изначально сформировались в качестве культов или секретных обществ в пределах родного клана.



Случайные родословные?

Кому-то может показаться странным, что Сородич, приложивший столь значительное усилие воли, что оно было отражено в понижении значения этой характеристики, может и не узнать об этом. Однако не забывайте о том, что Сородичи не имеют доступа к листам со своими характеристиками. Игровая механика может легко уживаться с тем фактом, что значение Воли только что было одним, а минуту спустя уже снижено на единицу, однако это изменение должно проходить в период между сессиями, когда никто не следит за временем. В этот период совершенно нормально выглядит даже действие, которое в реальности требует пройти всего одну проверку или поставить крестик карандашом на листе персонажа, а в игре занимает несколько ночей. А потому считается, что персонаж ночь за ночью прикладывает усилия воли, понемногу трансформируя свою Кровь, и никто - даже он сам - не сможет сказать, когда именно произошло это изменение.



Проклятия

Иногда изменения в крови происходят из-за магического воздействия, оказанного кем-либо из окружающих. Независимо от того, как именно произошло это изменение, Сородичи называют его "проклятием".

Впрочем, бывает и так, что вампир становится жертвой настоящего проклятия. Так, на высочайших уровнях мастерства, доступных лишь обладателям самой сильной крови, Фивейское Чародейство позволяет проводить ритуалы, отравляющие существование другого вампира и всех его потомков - даже тех, которые были Обращены до этого. Подобным образом проклясть Сородича могут и наиболее могущественные из смертных магов.

Также стать жертвой проклятия может основатель родословной, столкнувшийся со способностями других сверхъестественных существ. Опытные Сородичи всегда предостерегают своих товарищей от контакта с кровью Люпинов, магов и других непостижимых существ, обитающих в Море Тьмы. Хотя некоторые Сородичи обретают новые силы благодаря контакту с подобными существами, чаще всего им приходится заплатить страшную цену в виде неожиданных слабостей, дополняющих уже существующие клановые недостатки вампира.

Любой персонаж, независимо от его Силы Крови, может стать жертвой проклятия. Это проклятие может перейти и к любому его потомку. Если персонаж достигает шестого уровня Силы Крови, ему может предоставиться шанс избавиться от проклятия - а может и не представиться. Как бы то ни было, он получает возможность смягчить и самостоятельно выбрать эффекты, которые будут довлеть над ним и его потомками.

Аномальное Обращение

Некоторые смертные попадали под сверхъестественное воздействие ещё при жизни. И хотя ещё ни один смертный маг не пережил Обращения, известны некоторые "колдуны" и другие живые аномалии сверхъестественного мира, положившие начало своим родословным в момент превращения в вампира. Медиумы и носители других мистических способностей также могут войти в мир Сородичей, обладая Кровью, отличной от Витэ их

Сиров. Безусловно, подобные случаи чрезвычайно редки. Куда чаще смертные мистики просто становятся вампирами с тем или иным необычным талантом.

Примером родословной, возникшей при аномальном Обращении, могут служить Буракумин. Родословная зародилась ещё в качестве касты смертных изгоев, существовавших задолго до того, как Сиры Носферату начали создавать из них своих потомков. Буракумин сохранили часть своей традиционной власти над усопшими, которая стала передаваться от Сира к потомку.

Чрезвычайно старые родословные

Некоторые родословные существуют так долго, что никто уже не способен вспомнить, как они зародились. Загадку происхождения некоторых родословных можно только попробовать угадать, основываясь на характерных слабостях, династических Дисциплинах или подозрительной схожести между той или иной культурой. Культура всегда оставалась одной из важнейших сторон истории и характера родословной. Некоторые семьи Проклятых достигают в родных землях статуса, равного статусу полноценных кланов, – особенно если численность представителей этой родословной по-настоящему велика. Однако Рассказчику следует продумать, как именно представители родословной подыскивают и обучают своих потомков, поскольку это позволит объяснить, почему эта культура продержалась так долго.

Так, ни один Сородич не помнит, как и когда ответвилась от клана Мехет родословная Морбус. С точки зрения культуры Мехет оставили Морбус в нескольких столетиях позади. Родословная может поддерживать архетип Мехет как затенённых манипуляторов, скрывающихся во тьме и разносящих заразу, тянущуюся следом за ними, потому что подобное может случиться и среди смертных в доменах "чистокровных" Мехет. Родословная Морбус (хотя правильнее было бы назвать её фракцией) продолжает попытки скрывать своё истинное лицо в той же мере, в которой другие вампиры стараются поддерживать Маскарад.

Более того, даже кланы могут представлять собой не что иное, как широко распространившиеся родословные. В особых случаях родословная может вовсе и не быть родословной. Возможно, она представляет собой вымирающий клан, некогда многочисленный и влиятельный, однако со временем сократившийся и оставшийся лишь в одном конкретном регионе. Предполагаемый "клан с благородным происхождением" может быть родословной, которая некогда накопила достаточно силы, чтобы сместить своих предков с прежних позиций. Многовековая история Проклятых скрывает немало загадок, получить ответ на которые отчаялись даже самые эрудированные из Сородичей.

Основатель

Родоначалник династии должен быть проработан с тем же усердием, что и любой другой персонаж вашей хроники. Даже если этот Сородич погиб или находится в торпоре, он остаётся важной фигурой в истории родословной.

Сначала подумайте, почему его Обратил кто-то из Проклятых. Какая черта привлекла его Сира? Что от него хотели? Может быть, основателем является персонаж одного из игроков?

Как он относился к родному клану? Если он чувствовал себя неуютно среди соклановцев, это могло стать поводом для отсоединения от клана.

Какая обстоятельства привели его к созданию собственной родословной? Было ли это действие добровольным, случайным или преднамеренным? Встретил ли основатель новой династии какую-нибудь заметную реакцию со стороны Сородичей?

Почему он Обратил новых потомков? Что он хотел от них? Что он требовал? Как реагировали его потомки?

Существует ли этот вампир до сих пор? Сохранил ли он над своей родословной какую-либо власть? Если он был уничтожен - как это произошло и как это повлияло на судьбу родословной?

Ответы на эти вопросы не только помогут вам сделать историю родословной более реалистичной, но и подскажут, какими методами можно будет вовлечь игроков в события, связанные с ней. Простейшим примером может послужить выживший основатель родословной, который открывает одному из своих потомков путь к великим достижениям - и этим потомком оказывается игровой персонаж. Такой основатель может стать наставником, покровителем, злейшим врагом игрока - в сущности, кем угодно среди его окружения.

Родословные Бруха и Тореадор хорошо демонстрируют, как основатели могут влиять на своих потомков. Родоначальник Бруха, Карлос Сааведра, в жизни был тем ещё отморожком - и свои преступные наклонности он перенёс в ночной мир Сородичей. Также он помог своим отпрыскам занять видное место в криминальном мире, дав им тот центр, который продолжает поддерживать родословную даже теперь, когда сам Карлос исчез без следа. Первый Тореадор Обращал только тех, кто хорошо вписывался в растущий культ его личности. Эта практика наделила Тореадоров определённым единством (если не абсолютным единодушием), чрезвычайно редким среди Сородичей. По-видимому, основатель или его потомок имеют значительное влияние на стремления родословной, и мало кто из его последователей рискнёт вызвать его гнев (поскольку во многом Покровители представляют собой самую настоящую клику). Сородич крови Тореадор может даже периодически получать сообщения от Кастильехо или де ла Вега, поскольку первые Покровители бдительно следят за своими потомками.

Безусловно, особую важность основатель родословной приобретает в том случае, если его отыгрывает кто-либо из игроков. В такой обстановке происхождение родословной становится дополнительной сюжетной линией во всей хронике. Рассказчик может закрутить историю вокруг обстоятельств, которые привели персонажа к изменениям, вокруг реакции остальных Сородичей (в первую очередь соклановцев персонажа) и вокруг выбора, постоянно стоящего перед игроком: Обращать ли других Сородичей или нет.



Присоединение к родословной или её осознание

Способность вампира присоединиться к родословной или создать свою собственную зависит от нескольких факторов, включающих его клан, непосредственное происхождение и Силу Крови.

Присоединение к родословной Сира

Достигнув второго уровня Силы Крови, персонаж может "активировать" родословную своего Сира и стать её частью. Это открывает ему доступ к династической Дисциплине (которая с этого момента считается четвёртой клановой), однако подвергает его и особой слабости этой родословной (которая также становится дополнением клановой слабости). Присоединение к родословной Сира понижает значение Воли персонажа на единицу²¹.

Присоединение к другим родословным

На четвёртом уровне Силы Крови персонаж получает возможность присоединиться даже к той родословной, к которой его Сир не принадлежал. Тем не менее, эта родословная должна быть частью того же клана, к которому принадлежит персонаж. В стандартных условиях для присоединения к родословной персонаж должен получить

²¹ Обратите внимание, что понижается само значение Воли, а не количество её "временных" пунктов.

разрешение и покровительство Сородича, уже состоящего в ней. Такой покровитель известен как Авус (от латинского *Avus* - "дедушка"). Когда Сородич решает присоединиться к родословной, он должен выпить как минимум одно очко Витэ своего Авуса (хотя в действительности этому способствует поглощение одного очка Витэ любого члена этой родословной, не исключая и диаблери...) для того, чтобы понять, какую мистическую форму должна в дальнейшем принять его кровь. Жестокие, властные или параноидальные Авусы иногда подвергают своих подопечных Винкулумах с целью обезопасить себя от возможного предательства. Авус никогда не становится настоящим родственником Сородича (если только не являлся им раньше). Авус не подвержен эффектам кровной связи или кровавой симпатии, описанных на **стр. 241-238** (опять же, если только он не был подвержен им раньше). Стать членом родословной, с которой персонаж не имеет прямой связи (или которую он не создал своими силами) без помощи Авуса практически невозможно.

Когда персонаж становится частью родословной своего Авуса, он получает доступ к династической Дисциплине (которая с этого момента считается четвёртой клановой) и вдобавок приобретает слабость этой родословной (которая дополняет уже существующую клановую слабость).

Присоединение к родословной Авуса требует вложения очка Воли и поглощение минимум одного пункта крови Авуса.

Создание новой родословной

Если персонаж не "активирует" родословную своего Сира и не присоединяется к другому клановому ответвлению, на 6 уровне Силы Крови он может создать собственную родословную. Многие родословные обладают уникальными Дисциплинами - и все без исключения имеют уникальные слабости. Как и в случае с активацией родословных, подобные Дисциплины становятся четвёртыми клановыми, а династические слабости дополняют уже существующие клановые недостатки. Создание новой родословной понижает значение Воли на единицу.

Общие моменты

Персонаж может выбрать только один из представленных вариантов: стать членом родословной своего Сира, присоединиться к клановой родословной или основать свою собственную династию. Он не может использовать сразу две или даже три из этих возможностей.

По достижении Силы Крови 2 персонаж может "активировать" родословную его Сира. Так, если персонаж достигает шестого уровня Силы Крови, но не создаёт собственной родословной и не присоединяется к чужой, он по-прежнему может присоединиться к родословной своего Сира. По достижении Силы Крови 4 он может присоединиться к клановой родословной (само собой, при условии, что он получит необходимое покровительство или совершит диаблери). Например, если персонаж обладает шестым уровнем Силы Крови, но не создаёт собственной родословной и не присоединяется к родословной своего Сира, он может присоединиться к любой клановой родословной. То же касается и создания новой родословной по достижении шестого уровня Силы Крови. Опять же, персонаж может выбрать лишь что-то одно: невозможно выбрать все три или даже хотя бы два варианта.

Присоединение к родословной или её создание не даётся игроку "просто так". Персонаж заставляет свою Кровь принять новую форму или прийти в соответствие с кровью другого вампира. Нет нужды говорить, что подобное изменение в организме традиционно неизменных Сородичей занимает длительное время, не говоря уже о необходимости уговорить Авуса принять в родословную нового члена. Создание новой родословной или присоединение к существующей никогда не проходит за одну ночь. Лучше всего будет, если Рассказчики позволят игровым персонажам переходить в новую

родословную только при смене глав хроники, а не между сценами и тем более - не в пределах одной и той же игровой сессии (если только по сюжету не происходит чего-нибудь непостижимого). Впрочем, Рассказчик может позволить игрокам начинать хронику уже с представителями родословных в качестве персонажей - что, тем не менее, требует Силы Крови 2 или выше.

Персонаж, отвечающий требованиям родословной и снизивший уровень Силы Крови посредством торпора, не утрачивает своих династических преимуществ. Так, если вампир создаёт родословную благодаря Силе Крови 6, а затем понижает её уровень до 5, он сохраняет свою родословную, династическую Дисциплину и другие приобретённые качества. Он уже приспособил Кровь к характеристикам родословной, и даже если она утрачивает часть своей силы, сам факт присоединения к родословной остаётся неизменным. Рассказчик может решить, что персонажу трудно развивать династическую Дисциплину на низких уровнях Силы Крови, однако, как правило, это случается только при условии, что Дисциплина ещё недостаточно изучена сама по себе и её характеристики только ещё предстоит определить.



Признание родословной

Любой вампир может заявить, что он создал новую родословную, но поверят ли ему другие Сородичи - да и будут ли они вообще обращать внимание на его слова? Основатели родословных могут добиться немалого авторитета в обществе Проклятых. А это значит, что если они хотят заслужить надлежащий статус, то от них требуется нечто большее, нежели обладание необычными силами или особыми слабостями.

Сородич должен доказать, что его особенности переходят от него к его потомкам, а от них - к их собственному потомству. По традиции Сородичей, ни одно изменение в Крови не может быть признано абсолютным, пока оно не выдержит смены двух поколений. Одно поколение Проклятых может практиковать необычный набор Дисциплин из-за того, что Сир заставил их приложить к этому особые усилия. И только если второе поколение обнаружит схожие качества, изменение в их Крови будет доказано. Обнаружить врождённые слабости может быть даже сложнее, особенно если они проявляются не так явно, как, например, чудовищная аура Носферату.

При желании Сородичи могут проконсультироваться со знатоками магии, способными определить, действительно ли самопровозглашённый родоначальник изменил Кровь, текущую в его жилах и жилах его потомков. Однако найм чародея, разбирающегося в свойствах крови, в попытке провести череду оккультных тестов, может дорого обойтись нанимателю, а опытные Сородичи никогда не торопятся оказывать подобные услуги. К тому же, что если "основатель" подкупил чародея и заставил его солгать? Для многих вампиров слово другого Сородича мало что значит.

Один из наиболее простых способов доказательства - проба крови предполагаемого основателя и сравнение её с кровью его родного клана. (Больше сведений см. в разделе "**Кровная связь**" на стр. 237). Однако поскольку вампиры, пьющие кровь других Проклятых, рискуют попасть под зависимость и сделать первый шаг к Винкулуму, опытные Сородичи никогда не согласятся самостоятельно сравнивать кровь таким способом. Всё равно в ближайшие несколько десятилетий правда станет известна сама собой.

Кроме того, основатель родословной должен накопить достаточно власти, чтобы заставить других Сородичей бояться и уважать себя - или, по крайней мере, признавать его статус. Два поколения вампиров, сохраняющих явную связь со своим предком, сами по себе формируют внушительную силу. Также потенциальный родоначальник должен установить свою власть традиционными способами, доступными всем вампирам: манипулированием властью, смертными пешками и высокопоставленными лицами общества городских Сородичей. Чтобы добиться статуса основателя, Гарсиласо де

Кастильяхо понадобилось нечто большее, чем четвёртая Дисциплина и ряд потомков. Он ещё и "располагал" уникальной субкультурой, выросшей вокруг него, и вдохновлял окружающих на соблюдение чести мундира с такой ревностью, что его семья смогла добиться признания даже под давлением общества.

Играет роль и простое время. На протяжении своего длительного существования вампиры сталкиваются со множеством незначительных перемен. Они не обращают пристального внимания на кратковременные события. Какое им дело до того, что один из Сородичей объявил себя основателем родословной? А не отступится ли он от своих претензий за ближайший век? Сумеет ли он вообще прожить это столетие? Новая родословная должна просуществовать несколько десятков, если не сотен лет, прежде чем другие Сородичи сочтут её достойной серьёзного внимания. Замедленность коммуникаций между вампирами разных доменов также становится затрудняющим фактором, из-за которого новость о неизвестной прежде родословной может добираться до удалённых областей веками. Например, о Бруха известно ещё не во всех Соединённых Штатах, не говоря уже об остальной части света. Сородичам Калифорнии понадобилось несколько десятилетий, прежде чем они смирились с тем фактом, что Сааведра основал родословную, и в значительной части доменов секретного мира Проклятых его имя по-прежнему неизвестно.

На протяжении большей части своей истории Сородичи не слишком заботились о родословных, обитающих в дальних землях. Иностранные вампиры не могли оказать на них особого влияния, а потому большинство Сородичей не видело никакой нужды узнавать что-то новое об этих вампирах. В какой-то мере подобное положение дел изменили современные возможности для путешествий и коммуникации. Странствия остаются для Проклятых трудной задачей, однако теперь поездка на другой континент - не намного сложнее переезда за несколько сотен миль. В результате редкие путешественники в городах Сородичей могут состоять из представителей родословных, ранее ограниченных отдалёнными регионами, - как, например, в случае с Буракумин. Некоторые из современных старейшин пристально наблюдают за тем, кто или что может явиться к ним в город, чтобы при случае использовать, избежать или уничтожить вторгнувшегося представителя иностранной родословной.

Таким образом, создавая новую родословную, подумайте над тем, как много других Сородичей знают о ней. Считают ли они её небольшой, замкнутой группой, действующей в пределах известного клана, или же они признают в ней отдельную семью Проклятых? Много ли вампиров вообще знают о её существовании? Распространилась ли новость об этой родословной? И если да, то как широко? На посланников известных родословных Сородичи реагируют совсем иначе, нежели на представителей таинственной, неизвестной группы вампиров.

Также имеет значение тот факт, насколько достоверны сведения о родословной. Неизвестным, редким династиям слухи часто приписывают обладание странными силами и соблюдение жутких обычаев. Не забывайте, что ещё 500 лет назад европейцы всерьёз верили, что в Центральной Азии живут одноглазые гиганты, собакоголовые каннибалы и карлики, питающиеся запахом яблок. Сородичи путешествуют даже меньше, чем их смертные предки 500 лет назад. Любой "иностранец" Сородич может попасть под подозрение в диablerии, кровавых жертвоприношениях неизвестным богам и участии в других порочных практиках только из-за того, что Грандсир Грандсира одного из местных Сородичей когда-то упомянул, что подобные вещи были в ходу у Сородичей из той или иной части света - или же той или иной родословной.

Размер и популяция

Так сколько же приблизительно членов состоит в одной родословной? Вторая Традиция предостерегает Сородичей от слишком частого Обращения смертных, а потому

численность родословной растёт сравнительно медленно. На то, чтобы достичь внушительного количества представителей, у родословной могут уйти столетия. Например, численность Морбус предположительно превышает сто представителей, однако родословная насчитывает не один век с момента формирования. И напротив, Бруха, возникшие всего несколько десятилетий назад, пока ещё достаточно немногочисленны.

Культурные факторы и исторические события могут ещё сильнее замедлить рост родословной или даже сократить её численность. Основатель может попросту не иметь никакого желания Обращать потомков или же запретить это своему потомству из уважения к Традиции. Члены некоторых родословных считают, что мало кто среди смертных заслуживает Обращения. Конфликты с другими Сородичами, сверхъестественными существами или со смертными охотниками на нежить также могут послужить причиной уничтожения членов родословной. Например, Тореадор Обращают только тех смертных, которые смогут вписаться в их социальную клику, и ограничивают свою численность для того, чтобы поддержать исключительный характер родословной, а вместе с тем - свою значимость и уникальность.

Рассказчики не обязаны открывать точное число представителей родословной, если только она не настолько ограничена и мала, что все её представители могут появиться в пределах одной истории. Приблизительные оценки наподобие "горстка", "несколько дюжин" или "возможно, сотня" помогут сохранить атмосферу таинственности и неизвестности, лежащую в основе сеттинга.

Возраст и популяция тесно связаны с распространённостью родословной. Поскольку Сородичи редко отправляются в путешествие, у родословной может уйти не одно десятилетие на то, чтобы выйти за пределы домена, в котором она зародилась, и не одно столетие - на дальнейшее распространение по соседним культурам и континентам. Многочисленная и старая родословная может даже распространиться на несколько стран, и некоторые из её представителей могут решиться на опасное путешествие в молодые домены Нового Света.

Игровая механика

В определённый момент вы должны определить набор Дисциплин и врождённые слабости родословной. Обычно это самая лёгкая часть разработки родословных, и нередко она становится главным источником вдохновения. Однако не следует ограничивать изобретение Дисциплин одним вдохновением.

Династические Дисциплины

Как правило, родословная пользуется как минимум теми же Дисциплинами, что и её родной клан. Если нет, то родословная может заменить одну или две клановых Дисциплины, и чаще всего одной из них приходит на смену похожая Дисциплина. Так, взаимозаменяемыми можно назвать три "физические" Дисциплины: Стремительность, Сопротивление и Мощь. То же касается и "психических" Дисциплин - Анимализма, Ясновидения, Доминирования, Величия, Кошмара и Затемнения, - поскольку все они тем или иным способом воздействуют на сознание. Например, Бруха, судя по всему, пожелаали иметь сокрушительную силу в дополнение к феноменальной выносливости их родного клана.

Каждая родословная обладает четырьмя главными Дисциплинами. Как правило, три из них переходят от основного клана. Четвёртая Дисциплина либо полностью эксклюзивна для родословной, и её невозможно выучить, не являясь членом этой семьи, либо принадлежит к числу "стандартных" Дисциплин, практикуемых Сородичами всех кланов.

Фивейское Чародейство, Круак и псевдо-Дисциплина *Кольца Дракона* никогда не могут стать четвёртой династической Дисциплиной.

Изменения в Витэ никогда не приводят к замене всех трёх клановых Дисциплин. Кровь попросту неспособна изменяться в такой степени, независимо от того, какие усилия к этому прилагает Сородич. Если в ходе создания родословной вы обнаруживаете, что вот-вот замените все три Дисциплины, доставшиеся родословной от основного клана, ещё раз подумайте, почему вы выбрали именно этот клан. Возможно, другой клан лучше бы подошёл вам для этой цели?

Это относится и к игрокам. Персонаж, развивший все три клановые Дисциплины до максимума, установленного его Силой Крови, может решить присоединиться к родословной для того, чтобы получить сокращение в очках опыта при изучении новой Дисциплины. Рассказчикам не рекомендуется допускать подобные действия, поскольку это ведёт к безыдейному, скучному расставлению точек в листе персонажа вместо качественной проработки образа.

Также мы не рекомендуем наделять какую-либо родословную более чем одной уникальной Дисциплиной. Этот вопрос касается исключительно дизайна игры, а не свойств вампирической Крови. Особые Дисциплины должны отражать центральную концепцию родословной - основную причину, по которой она стала частью вашей хроники. Несколько экзотических Дисциплин говорят об отсутствии чёткого фокуса в образе родословной или просто попытке создать "сверхродословную" - а может, и вовсе придумать что-нибудь странное исключительно ради самой странности. Для сравнения, заметьте, что среди образцов родословных Буракумин и Морбус имеют лишь по одной необычной Дисциплине. Бруха, Малковианы и Тореадор придерживаются стандартных способностей.

Никакие обстоятельства не могут позволить вампиру обладать более чем четырьмя династическими Дисциплинами. Изменение Крови с целью обрести новую Дисциплину всегда дарует вампиру способности только к *одной* новой Дисциплине. И никакие силы в Мире Тьмы не могут изменить этого железного правила.

Слабости родословных

Родословная может страдать от той же слабости, что и её родной клан. Кроме того, родословная получает дополнительный недостаток или обостряет уже существующую клановую слабость. Например, Морбус вынуждены охотиться в соответствии со своими специфическими вкусами, а Малковианы страдают от чистейшего безумия, калечащего их сознание даже больше, традиционная слабость Вентру искажает разум их соклановцев. Рассказчику следует тщательно продумывать слабости родословной для того, чтобы убедиться, что они действительно будут препятствием для персонажа. Сравните новые слабости со стандартными клановыми недостатками. Ограничивают ли они персонажа или препятствуют его деятельности в той же мере, что и стандартные слабости?

Лучше всего будет, если новые слабости будут включать некий аспект, требующий проверки резерва или вносящий другое изменение в игромеханику. Хорошие игроки так или иначе будут отыгрывать слабости своих персонажей, однако тщательно продуманный недостаток не будет всецело зависеть от желания игрока или от прямых указов Рассказчика по использованию этой слабости. Споры только замедлят вашу историю и едва ли улучшат впечатление от игры. Убедитесь, что вы с игроками придерживаетесь одних взглядов на слабости персонажей, их игровые эффекты и способы противостоять этим эффектам или компенсировать их. Например, слабость Бруха отыгрывается как тяжёлая форма голодного безумия, негативно воздействующая на соответствующие проверки Решительности + Самообладания. Если игрок отказывается отыгрывать жажду крови своего Бруха, Рассказчик всегда может наказать его наложение штрафа в три дайса для разрешения ситуации.

Создание Дисциплин

Новые Дисциплины, как и новые родословные, не появляются без причины и без истории. Как и в случае с родословными, вам следует подумать над происхождением Дисциплины и ролью, которую она должна будет играть в вашей хронике. Безусловно, каждая экзотическая Дисциплина всегда остаётся тайной, загадочной силой и существенной угрозой для тех Сородичей, которые не владеют её секретом. Какие возможности или опасности должна таить ваша новая Дисциплина?

Когда вы берётесь за создание новой Дисциплины, старайтесь думать о различных способах, которыми можно использовать её эффекты, и как они могут повлиять на других Сородичей и на ход вашей хроники. То, что на первый взгляд будет казаться просто стильным трюком, может в дальнейшем подтолкнуть многих Сородичей к изменению своей ночной жизни.



Характерные черты

Уникальные Дисциплины невозможно выучить, не присоединившись к родословной, которая их создала.

Бывает, что разные родословные создают похожие Дисциплины. Даже “стандартные” Дисциплины могут проявляться у представителей разных родословных похожим образом. Например, родословная, образ которой густо завязан на змеиной тематике, может говорить с раздвоенным языком при использовании Доминирования, в то время как представители родословной, известной божественными способностями, могут погружаться в пророческий транс всякий раз при использовании Ясновидения. Игроки не должны стесняться придавать определённым аспектам “стандартных” Дисциплин индивидуальности в соответствии с образом их родословной - если, конечно, они этого желают.

“Не совсем новые” Дисциплины

Некоторые “новые” Дисциплины в действительности не вполне инновационны или эксклюзивны для родословной. Дисциплина могла просуществовать тысячу лет, но остаться малоизвестной из-за того, что все, кто владел ей, погибли. Однако по мере увеличения родословных, владеющих уникальными Дисциплинами, в них появляются и Сородичи, способные распространить секреты этих способностей. Между тем, не каждая Дисциплина вообще нуждается в родословной, которая будет её практиковать. Если вам кажется, что какая-либо Дисциплина хорошо подойдёт стилю игры и вашей истории, пусть в вашей хронике поползут слухи о ней. И вы ничуть не обязаны создавать новую родословную, если вам этого не хочется - пусть все эти истории просто поддерживают атмосферу загадки. Вы сможете создать её позже, когда слухи о Дисциплине достигнут ушей игроков, или можете продолжать использовать их как серию эффективных отвлекающих манёвров. Однако не перебарщивайте. Слишком большое обилие слухов безо всякой существенной основы заставят игроков почувствовать дезориентацию и в конечном итоге заподозрить блеф с вашей стороны - а это трудно назвать хорошим сюжетным ходом.



История происхождения

Новые Дисциплины появляются наряду с новыми родословными - и истории их происхождения зачастую имеют определённую связь. Заражение или проклятие со стороны другой сверхъестественной расы могут привести не только к возникновению родословной, но и изобретению новой Дисциплины. Попытки создания Дисциплины могут изменить саму сущность вампира, в конечном счёте закончившись появлением

новой родословной, а не изменением характеристик уже существующей. В целом, здесь можно говорить о двух основных моделях развития ситуации, принимающих разные формы, но возникающих постоянно. Любую из этих моделей вы можете положить в основу истории родословной.

Вариация на тему

Редкие (или новые) Дисциплины могут представлять собой вариации более стандартных способностей Проклятых. Подобные вариации могут возникнуть из-за желания некоторых Сородичей использовать оригинальную Дисциплину для необычной или узкоспецифической цели. Они даже могут изобрести уникальные Практики или силы шестого (или более высокого) уровня, наделив Дисциплину большинством тех качеств, которых им не хватало. Такие Сородичи могут со временем обнаружить, что их потомки изучают именно их специфические вариации существующих Дисциплин вместо оригинальных способностей, что позволяет говорить о новой Дисциплине. Например, Сородич с психическими отклонениями может использовать Доминирование для разрушения рассудка других людей подобно способностям Малковианов. Однако каждый его потомок оказывается неспособен использовать Доминирование для других целей, а уже их потомки изобретают новую Дисциплину, которая не имеет никаких других функций, кроме искажения разума.

Кроссоверное взаимодействие

Также Сородичи могут изобретать новые Дисциплины на базе способностей других сверхъестественных существ наподобие магов, Люпинов, призраков и т.д. Если вампир собирается сделать это по доброй воле, то ему нужно тщательно изучить саму расу подобных существ - что звучит, по меньшей мере, сомнительно. Безусловно, живые объекты его исследований будут сопротивляться: по традиции Сородич должен поглотить кровь другого создания для того, чтобы получить его силу - как, например, в случае с диablери. Однако время от времени Сородичам удаётся создать Дисциплину, эффекты которой напоминают действие некоторых способностей иных сверхъестественных существ.

Иногда такие "кроссоверные" Дисциплины могут возникнуть спонтанно. Так, люди, знакомые с магией в смертной жизни, после Обращения могут изобрести Дисциплины, основанные на колдовских путях, к которым они привыкли. Примером магического искусства смертных, преобразённого в Дисциплину, может послужить Гэцумэй. Более сомнительные слухи упоминают экзотических существ из смертных мифов, которые положили начало новым Дисциплинам. В редких случаях Проклятые могут обрести необычные силы после того, как они многократно питались кровью других сверхъестественных существ или пережили смертоносное столкновение с их способностями. Когда в отчаянной схватке сходятся представители разных сверхъестественных миров, может произойти что угодно.



Кто её изобрёл?

Придумывая историю Дисциплины, не забывайте о её создателе или, по меньшей мере, о том, кто стоял за её распространением. Как правило, этим вампиром становится основатель родословной, использующей необычную Дисциплину. Такой персонаж не только определяет характер всей родословной, но и может существовать до сих пор. Вполне возможно, что персонаж, желающий изучить последний или предпоследний уровень Дисциплины, должен стать учеником её изобретателя. Это требование может лечь в основу истории о путешествии персонажа в поисках основателя родословной со всеми трудностями и препятствиями, которые ожидают Сородичей за пределами их родных доменов. Как только персонаж находит изобретателя Дисциплины, он сталкивается с

новой сложностью - необходимостью убедить его поделиться своим секретом. Какую плату может он предложить? Будет ли он угрожать ему? Будет ли умолять его или сулить богатство?



Выберите тему

С точки зрения игроков и Рассказчиков создание Дисциплины сопряжено и с другими трудностями. Во-первых, вам нужно подумать о том, на что направлена эта способность. Каждая Дисциплина плотно привязана к теме или эффекту наподобие "силы", "страха" или "невидимости". Учтите, что вы не просто должны создать перечень интересных способностей, даже если они окажутся чрезвычайно удобны для достижения той или иной цели. Не забывайте, что Дисциплина представляет собой чёткий вектор, позволяющий персонажу улучшать одну и ту же способность разными способами по мере развития своего мастерства.

Не каждая тема или эффект сочетаются с миром Сородичей. Можете ли вы связать эффект той или иной Дисциплины с определённым аспектом не-жизни? Действительно ли вампиры могут использовать эту способность? Сородичи обладают немалой силой, однако они - отнюдь не супергерои. Подумайте о таинственных, жутких, готических сторонах тех секретов, которыми хозяева ночи пользуются в сочетании с Дисциплинами для того, чтобы поддерживать свою силу. Не ограничивайтесь одним лишь поверхностным представлением о том, как круто и красочно будет выглядеть эффект той или иной Дисциплины.

Ни одна из уникальных Дисциплин, представленных нами в качестве образца, не имеет особой пользы в бою. Безусловно, Морбус могут использовать Истощение для ослабления оппонента, однако это единственное, что он может сделать с помощью своей Дисциплины в пылу сражения. Если Буракумин знает, что ему следует ожидать нападения, то он может призвать на помощь несколько анимированных мертвецов, однако едва ли он найдёт целую кучу заранее подготовленных трупов, лежащих у него под ногами и пригодных для моментального оживления.

Лишь ограниченное число Дисциплин можно использовать непосредственно для нанесения повреждений. Из "общеизвестных" способностей только Мощь, Превращение и один из уровней Кошмара увеличивает шансы вампира на нанесение физического урона. Сородичи уже изначально способны к повреждению здоровья смертных (или других вампиров) с помощью своих клыков и когтей - или старых добрых ножей и ружей. По большому счёту, они попросту не нуждаются в чём-то большем. Напротив, большинство стандартных Дисциплин наделяют вампиров способностями к управлению действиями других существ (Анимализм, Доминирование, Величие, Кошмар), получению информации (Анимализм, Ясновидение), улучшению своих физических возможностей (Стремительность, Превращение, Соппротивление, Мощь) или спасению от внешних угроз (Затемнение, Превращение).

Не нужно слишком привязываться к легендам и произведениям, повествующим о вампирах. Как и в случае с родословными, Дисциплины предоставляют вам возможность выйти за рамки уже существующей мифологии. Новые Дисциплины могут воздействовать на какую-нибудь основную сторону вампирического состояния. Вспомним, например, что вампиров всегда представляли как созданий ночи, отверженных солнечным светом. Новая Дисциплина некоей родословной Мехет может помочь вампирам слиться со тьмой и обрести над ней полный контроль. Другие Дисциплины могут проявляться и в более символической связи с загробной жизнью. Вампиры поддерживают неестественное состояние между жизнью и смертью. Уникальная Дисциплина Гэцумэй позволяет вампирам воздействовать на энергию смерти, которая выходит за пределы живого мира и приближается к царству забвения. Использование Гэцумэй в хронике позволяет

Рассказчику открыть для вампиров новое место существования между мирами живых и мёртвых.

Скорее всего, новые Дисциплины будут не столь могущественны, как стандартные. "Старые фавориты" вампиров получили такое распространение именно из-за своей эффективности. Сородичи провели не одну тысячу лет, тренируясь в извлечении наибольшей пользы из этих способностей. Новая (или неизвестная) Дисциплина не проходила через столь тщательное изучение. С точки зрения истории ценность редких Дисциплин заключается в их способности захватить оппонентов врасплох, а не в самом могуществе их эффектов. Персонаж, владеющий необычной Дисциплиной, представляет для других вампиров загадку. Для одних он станет ресурсом, который стоит использовать, для других - угрозой, которую необходимо устранить. Как бы то ни было, его появление никогда не останется без внимания.

Несмотря на то, что новые Дисциплины могут быть более специализированы, чем общеизвестные, остерегайтесь чрезмерно ограничивать сферу их применения. Подумайте о том, сколькими путями можно использовать повышение силы, власть над чужими эмоциями или способность общаться с животными. Поскольку изобретение новых способов применения старых Дисциплин зачастую приносит огромное удовольствие, не лишайте этого удовольствия игроков, ограничивая Дисциплину чрезмерной специализированностью.

Кроме того, не допускайте состязаний в мощности Дисциплин. Некоторые игроки могут взяться за изобретение Дисциплины с целью сделать своего персонажа сильнее других. Если он преуспеет, другие игроки могут захотеть играть за членов этой же родословной или же в свою очередь создать собственных супер-вампиров, владеющих ещё более мощными Дисциплинами. Если допустить подобную ситуацию, ваша хроника развалится, как картонный домик.

К сожалению, некоторые Рассказчики попадают в этот капкан с той же лёгкостью, что и обычные игроки. Вы можете почувствовать искушение создать родословную, состоящую из Сородичей, превосходящих по силе членов стандартных кланов, - особенно если эти Сородичи планируются вами в качестве антагонистов. Помните, что в таком случае начинается соревнование игроков и Рассказчика, чего следует избегать всеми силами.

Дисциплины-убийцы?

Из всех разновидностей специализированных Дисциплин одна представляет особую опасность. Вы можете почувствовать искушение создать Дисциплину, заточенную исключительно под боевые сцены и наделяющую вампира способностью уничтожить разом всех своих оппонентов. Не поддавайтесь этому искушению. И к Рассказчикам это относится в той же мере, что и к игрокам.

На практике "Дисциплины-убийцы" выглядят не так здорово, как может показаться вначале. Во-первых, чаще всего они не работают для других целей за исключением уничтожения оппонентов. Они не предоставляют вампирам возможность прибегнуть к уловкам и хитростям, на которых зиждется существование большинства Сородичей.

Кроме того, истребление врагов может поставить вампиров, владеющих Дисциплиной-убийцей, под значительную угрозу. Сородич, уничтожающий остальных вампиров (или даже обыкновенных смертных) одного за другим, может вызвать у местных старейшин подозрение, что он задумал их убийство. А старейшинам известно немало способов устранения подобной угрозы без вступления в открытую схватку.

Однако важнее всего тот факт, что **Реквием** - повествовательная игра. Схватки имеют место и здесь, однако в сердце игры положена идея о тяжести морального выбора, а не о том, как уничтожить побольше противников, прежде чем тебе свернут шею.

Выберите способности

Как только Рассказчик одобрит концепт вашей Дисциплины, вы можете переходить к выбору особых способностей, которые ваш персонаж получает на каждом уровне этой Дисциплины. Возможно, что ваш Рассказчик не позволит вам прописать всю Дисциплину, желая сделать некоторые способности неожиданностью для вас и вашего персонажа.

Хотя первый уровень Дисциплины должен быть самым слабым, эта способность может быть и чрезвычайно полезной. Вспомните первый уровень любой из стандартных Дисциплин. Сверхъестественно обострённые чувства (сопряжённые с лёгким физическим воздействием) или способность отдавать приказы, ограниченные одним словом, не дают персонажу возможности сокрушить всех оппонентов и моментально стать кровавым ночным божеством. Однако при этом они могут быть и весьма удобны в использовании, поскольку каждая из таких способностей расширяет спектр возможностей вашего персонажа.

Первый уровень Дисциплины, как правило, проявляется в не слишком-то явной форме. Такие способности дополняют вполне естественные возможности персонажа небольшим сверхъестественным бонусом или попросту улучшают некое качество, свойственное всем Сородичам. Например, первый уровень Дисциплины *Величие* наделяет Сородича привлекательностью и вызывает к нему интерес у окружающих - однако некоторые люди достигают этого и своими силами. Первый уровень Стремительности позволяет Сородичу обрести ужасающую быстроту - однако любой может постараться действовать быстро, и настоящую сложность это представляет только для тех, кто не предрасположен к стремительному передвижению в силу природных способностей. Если брать за пример уникальные Дисциплины, первый уровень Гэцумэй позволяет вампиру оградить труп от разложения. Первый уровень Истощения позволяет определить последние заболевания жертвы. Все эти силы имеют определённую сферу использования, однако свидетель их применения не сможет заметить чего-либо экстраординарного в том, что только что произошло у него на глазах.

По мере того как вампир развивает своё мастерство в использовании Дисциплины, её проявления зачастую становятся куда более явными и начинают приобретать оттенок сверхъестественного наряду со всё возрастающим могуществом. Невозможно увидеть в эффекте Господства что-либо, кроме настоящей магии, - и точно так же никто из смертных попросту неспособен достичь молниеносной скорости, которую обретает вампир на пятом уровне Стремительности. И уж точно просто люди не провоцируют волны расползающейся чумы и не призывают толпы ходячих трупов себе на помощь.

По вполне очевидным причинам четвёртый и пятый уровень Дисциплин сопровождается наиболее явным эффектом. При такой степени мастерства вампир обретает неоспоримое преимущество перед смертными. Обладатели четвёртого уровня той или иной Дисциплины становятся смертоносными демонами, сокрушить которых смертные могут лишь ценой колоссальных усилий. Однако эти способности не обязательно должны быть сопряжены с боевыми эффектами. Например, Сородич с четвёртым уровнем Ясновидения может узнать о секретах и целях смертного, попросту заглянув в его мысли, - что чрезвычайно полезно для вымогательства, соблазнения или защиты от нападения. Обладая четвёртым уровнем Истощения, Морбус обретает способность искалечить смертного, подорвав его здоровье страшной болезнью, или сделать его источником эпидемии.

Старайтесь избегать пересечений с уже существующими Дисциплинами, если только вы намеренно не собираетесь создать новую Дисциплину в качестве варианта какой-либо из общеизвестных. Если Дисциплина заставляет игроков думать: "*Хм, кажется, я это уже видел*", едва ли ваш результат можно назвать захватывающим.

В частности, никогда не допускайте, чтобы новая Дисциплина в чём-то превосходила уже существующую, особенно в том случае, если речь идёт о способностях одного уровня. Если новая Дисциплина будет предоставлять лучшие возможности для скрытного передвижения, чем Затемнение, как объяснить тот факт, что все пользуются именно

Затемнением? Если она позволяет трансформировать своё тело с большей эффективностью, чем Превращение, то последнее станет попросту бесполезным.

Также остерегайтесь наделять Дисциплину слишком большим количеством возможностей. Если только ваша история не предназначена для игры за старейшин, вам следует ограничить Дисциплину пятью способностями. Это немного. Но если одна сила будет попросту улучшать или дополнять способность предыдущего уровня, игроки могут решить, что покупка предыдущего уровня - пустая трата очков опыта.

Игровая механика

После того как вы проработали общие эффекты каждого уровня Дисциплины, вам следует привести их детали в соответствие с игромеханикой.

- Требуется ли Дисциплина проверки? Это нужно далеко не всегда. Некоторые Дисциплины имеют заранее обозначенные эффекты. Например, Мощь дополняет проверки, основанные на Силе, определённым количеством очков, увеличивает скорость вампира и расстояние, которое он может покрыть за один прыжок.

- Если проверка всё же необходима, то какие характеристики должен применить персонаж? Обычно все пять способностей Дисциплины привязаны к одной категории Атрибутов: Ментальной, Физической или Социальной. Базовой комбинацией будет проверка Атрибута + Навыка + Дисциплины. Вам понадобится весомый и неоспоримый довод для того, чтобы использовать при проверках Дисциплины одновременно Решительность, Самообладание и Выносливость - хотя иногда это всё же может произойти.

Обратите внимание, что большинство Дисциплин используют одну и ту же категорию Атрибутов на каждом из пяти уровней. Ментальные Дисциплины используют Ментальные Атрибуты, а Социальные восходят к Социальным. Если вы собираетесь отойти от этой традиции, постарайтесь найти иную причину помимо: *"У моего персонажа больше всего очков в том Атрибуте"*.

- Какие применяются модификаторы? Как уже было сказано ранее в этой книге, в случае со многими Дисциплинами вы должны отнять или прибавить определённые модификаторы в виде дайсов, чтобы отразить ту сложность, с которой некоторые Сородичи (или другие сверхъестественные существа) могут воздействовать на других, или те благоприятные обстоятельства, или сведения, которыми обладает ваш персонаж, или даже другими возможными факторами. В зависимости от ситуации проверка может быть сопряжена и с другими модификаторами, увеличивающими или уменьшающими резерв. Например, не забудьте определить, влияет ли кровная связь между вампиром и его жертвой на эффект Дисциплины.

- Влияет ли на её эффект и количество набранных успехов? Результат некоторых Дисциплин может или проявиться, или не проявиться, и разница между количеством набранных успехов, включая исключительные успехи, практически незаметна. Другие могут подвергнуть жертву неожиданно сильным (или незаметным) эффектам в зависимости от числа успехов. Как правило, один успех приводит к слабому, косвенному воздействию на выбранную цель. Три успеха накладывают более явный эффект. Пять или больше успехов отражают исключительный успех, эффект которого превышает любое стандартное воздействие на жертву. Полный провал всегда означает несчастье, происходящее с самим персонажем, - если, конечно, это возможно в принципе. Защитные Атрибуты, как правило, модифицируют проверки активации тех Дисциплин, которые обладают Ментальным, Физическим или Социальным эффектом, или же служат основой для оппозиционной проверки при состязании. (Если только проверка не сопровождается исключительными обстоятельствами, защитные проверки проходят пассивно).

Например, Дисциплина, при активации использующая Интеллект в качестве базового Атрибута, была модифицирована Решительностью. Это означает, что Решительность жертвы вычитается из проверки игрока или используется в качестве

оппозиционной проверки. Главное правило звучит так: если способность имеет градацию эффектов, в которой каждый успех увеличивает силу её воздействия, то защитная характеристика жертвы вычитается из проверки активации Дисциплины. Если же эффект Дисциплины или проявляется, или не проявляется, то жертва проходит самостоятельную проверку, результаты которого сравниваются с результатами активации. Больше об этом принципе можно узнать на стр. 202 **Mind's Eye Theatre**. (Обратите внимание, что смертные зачастую имеют ограниченное сопротивление сверхъестественным силам вампиров, поскольку они всегда были традиционными жертвами их способностей. В этом - немалая часть их повествовательной функции. Как минимум, смертные не обладают характеристикой *Сила Крови*, которая смогла бы увеличить их шансы на защиту. Даже если им и позволено пройти состязательную проверку, их резерв, скорее всего, будет ограничен всего одной характеристикой, поскольку их Сила Крови равна нулю).

- На кого может воздействовать эта способность? Некоторые Дисциплины наподобие Мощи, Стремительности или Сопротивления, воздействуют на самого персонажа. Другие воздействуют на определённую жертву, нескольких жертв или даже на всех присутствующих. Наконец, есть и такие, которые тем или иным способом изменяют окружение персонажа. Ниже приведена таблица стандартов, которые можно применить к эффектам Дисциплины в зависимости от количества набранных успехов.

- Требуется ли способность вложения Витэ? Многие уровни стандартных Дисциплин применяются без использования Витэ или же длятся в течение сцены за каждое очко Витэ. Те Дисциплины, которые практикует определённая фракция, наподобие Круака или уникальных династических Дисциплин, как правило, требуют вложения Витэ. Способности новой Дисциплины, скорее всего, также будут иметь стоимость в очках Витэ, поскольку это позволит отразить их малоизученность. Наиболее смертоносные или феноменальные силы (или же те способности, которые всегда оказывают полный эффект) должны требовать вложения пунктов Воли.

Стандартные модели для изобретения Дисциплин

Для удобства мы предлагаем воспользоваться небольшим количеством моделей, которые могут помочь вам создать новую Дисциплину. Эта таблицы также помогут вам сохранить баланс между новыми силами и стандартными Дисциплинами. Количество успехов определяет результат использования способности.

Эффекты той или иной силы могут варьироваться. В самых элементарных случаях они могут нанести количество повреждений, равное числу успехов, подобно атаке любым естественным способом. Также они могут иметь различную продолжительность, количество целей и диапазон той области, на которую они могут воздействовать.

Прямые одноцелевые атаки

Способности, наносящие повреждения аналогично стандартным атакам, работают точно так же, как и в сражении обычным оружием. Игрок проходит проверку, стараясь поразить цель, и эта проверка определяет количество нанесённого урона.

Однако подобные Дисциплины могут использовать характеристики, отличные от стандартных Силы и Ловкости, которые применяются в обычном бою. Также они могут потребовать от жертвы использования всевозможных защитных характеристик. Например, "психическая атака" может использовать Интеллект + Навык + уровень Дисциплины в качестве проверки атаки или активации, а цель сможет защищаться при помощи Решительности в качестве защитного модификатора. Проверка активации может привести к успеху, провалу или катастрофической неудаче, что, в свою очередь, определяет эффекты способности.

Полный провал: Способность оборачивается против самого персонажа и накладывает на него тот или иной негативный эффект.

Провал: Способность попросту не срабатывает и не имеет воздействия на жертву.

Успех: Способность наносит стандартный урон.

Исключительный успех: Способность наносит стандартный урон. Дополнительные успехи являются модификаторами сами по себе, поскольку они увеличивают нанесённые повреждения.

Если атака проходит успешно, каждый успех наносит единицу урона.

Способность, наносящая аггравированные повреждения, должна быть не меньше третьего уровня.

Вы можете использовать эту систему и для способностей, понижающих боевые характеристики жертвы вместо Здоровья. Такая способность может понизить на время один из Атрибутов жертвы или попросту ослепить её. Доминирование и Величие предоставляют несколько примеров "атак", которые не причиняют никакого вреда, вместо этого изменяя мысли или эмоции жертвы.

Продолжительность

Продолжительность Дисциплины может проявляться одним из двух способов. Она может определяться проверкой активации или же её может модифицировать сам игрок. Попытка увеличить продолжительность действия силы в обычных условиях уменьшает резерв при её активации.

Кроме того, атака может иметь заранее определённый эффект, не зависящий от количества набранных успехов - как, например, в случае с ослеплением. Вы не можете заставить жертву ослепнуть ещё больше, а потому успехи проверки определяют продолжительность действия силы вместе количества урона. Выглядит это примерно так:

Успехи	Продолжительность
1 успех	Два раунда
2 успеха	Пять раундов
3 успеха	20 раундов (1 минута)
4 успеха	10 минут
5+ успехов	Один час или вся сцена

Способность, воздействующая на жертву малозаметным или безвредным путём, может продлиться намного дольше.

Успехи	Продолжительность
1 успех	Два раунда
2 успеха	Один час или вся сцена
3 успеха	Один день
4 успеха	Один месяц
5+ успехов	Один год или вечность

Тем не менее, ни один негативный эффект не может продлиться вечно - по крайней мере, в случае с вампирами. Если этому не препятствует что-либо иное, жертва может восстановить утраченные характеристики путём вложения очков опыта. Вампиры способны избавиться и от других эффектов, не наносящих прямого ущерба, - если только они согласны причинить себе немного летального урона. Сородич может восстановить себе зрение, вырезав собственные глаза и отрастив их заново.

Если персонаж хочет добиться особенно большой продолжительности действия силы, ему позволяется вычитать по одному дайсу за увеличение продолжительности на одну степень в соответствии с приведённой выше таблицей. Если персонаж хочет ослепить врага на минуту (вторая степень продолжительности), игрок может вычесть два дайса из проверки активации. Если он преуспевает, то его персонаж ослепляет врага как минимум на одну минуту.

Воздействие на область

Некоторые способности позволяют воздействовать не на один объект или жертву, а на целую область. Так, например, проклятие может отравлять всякого, кто вступает в

пределы определённой зоны. Подумайте, что вам нужно: фиксированная область, в пределах которой эффекты, воздействующие на жертв, могут различаться, или же фиксированный эффект с большей или меньшей областью в зависимости от числа успехов. Например, способность, заволакивающая область непроницаемой темнотой, обалдевает фиксированным эффектом: она затемняет область. В зависимости от числа успехов, полученных при проверке активации, темнота может покрыть большую или меньшую область.

Вы можете измерять область действия Дисциплины в длине радиуса, позволяя вампиру влиять на всех жертв в пределах окружности, или же можете заявить, что способность просто воздействует на все цели в пределах области, форму которой Сородич определяет каждый раз, когда активировал Дисциплину. Используйте эту таблицу всегда, когда количество набранных успехов должно определить область или эффект Дисциплины.

Успехи	Радиус	Неопределённая область
1 успех	1 ярд	5 кв.ярдов
2 успеха	2 ярда	10 кв.ярдов
3 успеха	5 ярдов	50 кв.ярдов
4 успеха	10 ярдов	250 кв.ярдов
5+ успехов	30 ярдов	1000 кв.ярдов

Если игрок хочет, чтобы его способность затронула более обширную область, он вычитает количество дайсов из проверки активации: по одному очку за каждую степень, показанную в таблице. Как и в случае с продолжительностью, даже если он получает всего один успех, способность влияет на обозначенную им область.

Если способность имеет базовую область действия, то используется схожая система, поскольку эффект Дисциплины зависит от количества набранных успехов. В таких ситуациях Рассказчик указывает изначальную область, исходя из приведённой выше таблицы. Если игрок хочет увеличить эту область, он вычитает несколько дайсов из проверки эффекта способности по цене один дайс за каждую степень размера области, превышающую изначальный размер. В соответствии с этой системой, атаки по обширной области имеют меньше шансов на успех и наносят меньше урона типичным жертвам, попавшим под эффект Дисциплины. Персонажам придётся выбирать, хотят ли они атаковать сразу множество целей с большой вероятностью провала или всего несколько целей с большими шансами на успех и с большим потенциалом урона.

Многоцелевые эффекты

Некоторые способности воздействуют сразу на несколько жертв или других объектов - потенциально на всех, кто попадает в радиус действия Дисциплины. Эффект способности должен быть фиксирован заранее. Примером может служить способность *Благословение* Дисциплины Величие. Игрок может пройти проверку на эффект способности и надеяться, что она затронет побольше целей, или же вычест из резерва одно очко, чтобы Дисциплина подействовала на выбранных жертв по принципу "всё или ничего".

Успехи	Затронутые цели
1 успех	Одна жертва или другая цель
2 успеха	Две жертвы или четверть всех целей
3 успеха	Шесть жертв или половина всех целей
4 успеха	Двадцать жертв или почти все цели
5+ успехов	Все цели в выбранной области

Эффекты с двумя переменными

В тех редких случаях, когда мощность способности проявляется двумя способами - количеством затронутых целей и силой самого эффекта, - Рассказчик может попросить

игрока одновременно пройти проверку на активацию и вызов желаемого эффекта. Поскольку это отступление от традиции, не стоит прибегать к такому решению слишком часто - однако оно может хорошо сработать в случае с интересными и необычными силами, особенно если это силы высокого уровня. В таком случае один фактор модифицирует проверку активации, а проверка на эффект описывает силу другого фактора. В качестве примера возьмём способность, позволяющую ослеплять нескольких оппонентов на различное количество времени. Рассказчик может назначить штраф на проверку активации, основываясь на количестве целей, которые хочет затронуть игрок: то есть -1 очко для двух целей, -2 для шести и так далее. Если атака была успешна, то для определения времени, на которое жертвы теряют зрение, игрок при проверке на эффект обращается к таблице продолжительности. В других случаях Рассказчик может решить модифицировать проверку активации, основываясь на тяжести эффекта, и позволить проверке на эффект определять, сколько человек попали под воздействие Дисциплины.



Формирование Практик

Практики представляют собой комбинацию Дисциплин, которая обладает уникальными эффектами, основанными на взаимодействии этих способностей. В отличие от простых Дисциплин, Практики не имеют прогрессии, оставаясь самостоятельными способностями, направленными на решение одной конкретной задачи. Подробнее о Практиках рассказывается на **стр. 220**.

Формирование Практик во многом напоминает создание Дисциплин и, в частности, может быть запрещено Рассказчиком. Основные принципы изобретения Дисциплин точно так же работают и в случае с формированием Практик, во всяком случае, если говорить о функциях и способностях этих Практик. Для начала вам нужно решить, что позволяет делать новая Практика. Затем определите, какие Дисциплины необходимо освоить вампиру для создания подходящего эффекта. Последним штрихом становится определение правил и стоимости новой Практики.

С выполнением первой из этих задач не должно возникнуть никаких трудностей. Если вы хотите сформировать Практику, вам нужно хорошо представлять, как она будет функционировать. Когда дело доходит до определения Дисциплин, вы должны выделить в своей Практике влияние двух или более Дисциплин. Эти Дисциплины вы можете использовать как подсказки. Практика, требующая сверхъестественно обострённых чувств, наверняка будет в какой-то мере опираться на Ясновидение, а способность, восходящая к личностным качествам, может основываться на Величии или Кошмаре, в зависимости от характера самой Практики.

Это не слишком точный процесс, сопряжённый скорее с творческой, чем исследовательской деятельностью. Поскольку Дисциплины воплощаются в линейных, статичных эффектах, иногда от вас может потребоваться способность строить предположения. Возьмём за пример Ясновидение. Если новая Практика фокусируется на сверхъестественно обострённых чувствах, то стоит подумать, сколько уровней Ясновидения может потребоваться для её изучения. Если в основу этой способности положена именно проницательность, одного или двух уровней Ясновидения может вполне хватить, учитывая эффекты, сопутствующие этим уровням Дисциплины. Если же новая сила основана на проецировании своих чувств или сознания за пределы физической оболочки, то может потребоваться уже третий, четвёртый или даже пятый уровень Ясновидения. Простое, но сверхъестественное вынесение чувств за пределы тела, скорее всего, потребует третьего уровня Дисциплины; отчётливое отделение чувств и разума будет сопряжено уже с четвёртым уровнем, а полноценный и явный выход из тела потребует пятого уровня Ясновидения. Опять же, создание Практики допускает определённую степень свободы. Они создаются по ощущениям, а потому Рассказчику и игроку нужно просто найти ту точку, которая будет удовлетворять их обоих.

Большинство Практик комбинируют в себе только две Дисциплины, однако это не должно вас ограничивать. Иногда можно услышать о Сородичах, обладающих Практиками, основанными на трёх или даже четырёх Дисциплинах. Однако если превысить это количество, Практика станет столь сложной и специфичной, что её потенциал окажется слишком высок для Сородичей.

Практика *всегда* имеет определённую цену - как правило, одно очко Витэ за активацию, если только её эффект не чересчур грандиозен для той простоты, с которой её можно выучить.

Стоимость Практики в очках опыта приблизительно равна троекратному количеству очков Дисциплин, требующихся для её изучения. Практика, основанная на Доминировании 2 и Мощи 3 обойдётся Сородичу приблизительно в 15 очков опыта. Чрезвычайно могущественные Практики могут потребовать до трёх дополнительных очков опыта, а узкоспецифические или ограниченные - снизить эту стоимость максимум на три очка.

Кроме того, Практики, требующие проверки для активации, используют в качестве основы для этой проверки самую высокоуровневую из требуемых Дисциплин - однако это зависит от того, на что направлен эффект самой Практики. Эта Дисциплина отражает сложность использования Практики. Так, вышеупомянутая способность, требующая Доминирования 2 и Мощи 3, вероятнее всего, будет использовать Силу в качестве основы такой проверки. Однако если для эффекта Практики важнее аспект доминирования, а не Мощи, то скорее всего, проверка будет основываться на Интеллекте или Сообразительности персонажа. Если требования к уровню Дисциплин равнозначны, решите заранее, какая из этих способностей важнее для функции Практики, и используйте в качестве основы её.

